52 Počítačové hry & hardware 39 Kč 49 Sk

ÚNOR '96

Excalibur

00052

9 771210 112005

Nová cena: 39 Kč

Soutěž s Microprose

Microprose: Profil firmy. **Multimedia:** Encarta '96. **Internet:** 100 nejhranějších her. **EF 2000, Battle Isle III, Dungeon Master II, Screamer, Indycar Racing 2, Marathon, Tilt, Steel Panthers, Dračí historie, Magic Island, Flying Nightmares, Druid, Witchhaven, Timekeepers... Plakát:** Daggerfall

Excalibur je publikace českého nezávislého vydavatelství. Copyright © Martin Ludvík – Popular Computer Publishing, 1996. Made in Czech Republic.

LOCAL INFINITY COM

První cena, vyjadřuje cenu pro koncového zákazníka, druhá cena vpořadí pro majitele INSIDER ACCESS CARD (viz kupon). maximálnímu zkvalitnění a znásobení nabídky služeb. Přijďte sami na výhodnost nákupů s Insider Access Card, kdy pro Vás není

AMIGA 1200 MAGIC 15250,00 14640,00
MC68EC20, 3,5" FDD, 0 HD, OS 3.1, 2 MB CHIP RAM, TV mod, myš, Wordworth 4.0, Datastore 1.1, Digita Organiser 1,1, PhotoGenic 1.1, Personal Paint 6.4, Pinball Mania, Wizz

AMIGA 1200 M. 170 MB 19250,00 18200,00
MC68EC20, 3,5" FDD, OS 3.1, 2 MB CHIP RAM, 170 MB HD 2,5", TV mod, myš, Wordworth 4.0, Datastore 1.1, Digital Organiser 1,1, PhotoGenic 1.1, Personal Paint 6.4, Pinball Mania, Wizz, Scalla MM300

AMIGA 1438S Monitor 11400,00 10750,00
Barevný stereo multisinc monitor pro AMIGA 1200, od 15 KHz

CD ROM Vertos/Hitachi 4 x i ATAPI 6174,00 5749,00

TEAC 56E, 6 x i, ATAPI 9207,00 8866,00

Blizzard 1220/4MB 9048,00 8671,00

Blizzard 1220/ADD 4MB 7335,00 7030,00

Blizzard 1230 IV 50MHz 7994,00 7661,00

Blizzard 1230 IV 50MHz + MC68882/50MHz 11815,00 11323,00

Blizzard 1260 68060/50MHz, pro AMIGU 1200, procesor 68060 / 50MHz (82 MIPS), RAM až 128MB. 27802,00 26643,00

Blizzard 1230 II-IV SCSI Kit 3675,00 3522,00

Blizzard 1260 SCSI Kit 4144,00 3971,00

Blizzard 2060 68060/50MHz + SCSI 30525,00 29253,00

MC 68882/33 PLCC
Koprocesor 2990,00 2890,00

MC 68882/50 PGA
Koprocesor 3990,00 3890,00

Uživ. příručka CD 32, SX-1 65,00 45,00
Kompletní popis Amiga CD32, Paravision SX-1 a Communicator včetně instalací.

Game Busters 99,00 75,00
Čity a stručné návody na cca 750 her pro počítače Amiga, C64 a PC.

SV 500 Datalux disk box 258,00 250,00
Klasický disk box pro diskety formátu 5,25", 80 ks, elegantní design

SV 510 Datalux disk box 258,00 250,00
Klasický disk box pro diskety formátu 3,25", 80 ks, elegantní design

SV 511 Datalux disk box 221,00 214,00
Klasický disk box pro diskety formátu 3,25", 40 ks, futuristického designu

SV 540 Datalux disk box 78,00 76,00
Přenosný disk box pro diskety formátu 3,25", 10 ks

SV 713 Datalux mouse 371,00 359,00
Průhledná myš, elegantní design, určena pro Amigu

SV 708 Rollerball 370,00 357,00

SV 709 PC Glider 481,00 465,00

SV 712 Datalux mous 798,00 771,00
Průhledná myš, elegantní design, instalační software na 3,5" a 5,25" disketách

SV 715 PC Path Finder 702,00 679,00
elegantní myš Microsoft komp., nastavitelná na 100 - 400 DPI, 1050 mm / s

SV 716 PC Axis Runner 798,00 771,00

SV 707 Datalux Mouse Pad 56,00 54,00
Elegantní podložka pod myš

SV 719 Aero Space Alpha 724,00 699,00
2x 5 Watt repro

SV 720 Aero Space 1391,00 1344,00
2x 15 Watt repro

SV 721 Aero Space Deluxe 1725,00 1667,00
2x 30 Watt repro

SV 722 Woofer System 3134,00 3028,00
1x 80 Watt repro

SV 723 687,00 663,00
mikrofon a slouchátka

SV 729 Speaker, Woofer 4061,00 3924,00

SV 732 A.S. Komfort 1948,00 1882,00
2 x 10 Watt repro

SV 733 A.S. Exclusiv 4061,00 3924,00
2x 35 Watt repro

SV 740 Aero Space Alpha 612,00 592,00
2x 5 Watt repro

SBC 600 724,006 99,00
2 x 5 Watt repro

SBC 605 A 1057,00 1022,00
2 x 5 Watt repro

SBC 610 1482,00 1432,00
2 x 10 Watt repro

SBC 625 2096,00 2025,00
2x 20 Watt repro

SBC 630 3301,00 3190,00
2 x 35 Watt repro

SBC 650 3320,00 3208,00
50 Watt repro

SBC 670 3505,00 3387,00
50 Watt repro

SBC 675 3672,00 3548,00
60 Watt repro

SBC 690 7028,00 6791,00
2x 100 Watt repro

Game Boy

SV 900 Handy Power Kit 1465,00 1416,00

SV 901 Handy Power I 724,00 699,00

SV 902 Handy Power II 1095,00 1058,00

SV 905 Handy Carry 167,00 162,00

SV 906 Handy Sound 370,00 357,00

SV 907 Handy Boy 1095,00 1058,00

SV 908 Car Adaptor 167,00 162,00

SV 909 Handy Plug 295,00 285,00

SV 910 Handy Power Kit II 687,00 663,00

SV 911 Handy Tray 221,00 214,00

SV 912 Handy Keeper 909,00 878,00

SV 915 Handy Sport 1057,00 1022,00

Joystik Amiga

SV 119 Junior 130,00 126,00
Nejlevnější joystick, příjemný tvar, kovové kontakty, 2x fire

SV 121 Quickjoy I Turbo 147,00 142,00
Nejlevnější mikrospinačový joystick, příjmné držení, 2x fire

SV 122 QuicjJoy II 203,00 196,00

SV 123 Super Charger 314,00 303,00

SV 124 Quickjoy II Turbo 221,00 214,00
Elegantní mikrospinačový joystick, precizně provedený, 2x fire, 1x autofire

SV 125 Superboard 427,00 413,00
Robusní mikrospinačový joystick, nastavitelná rychlost, 6x fire, autofire, digitální stopky, použito duralových vláken u mikrosinačů a páky, vhodný pro letecké simulátory

SV 126 Jet Fighter 316,00 305,00
Mikrospinačový joystick, cockpitového tvaru, 2x fire, 1x autofire, robusní tvar, použito duralových vláken u mikrosinačů a páky, vhodný pro letecké simulátory

SV 127 Top Star 650,00 628,00
Nerozbitný mikrospinačový joystick, robusné konstrukce, výborný design, odpružený, 2x fire, autofire, vhodný pro akční hry a simulátory

SV 136 Hyperpad 332,00 321,00
Elegantní bublinkový joypad, 2x autofire s nastavitelnou rychlostí, 2x fire, extra dlouhý kabel, pohyb ovládán poze jedním prstem,

Joystik PC

SV 200 PC Mission 295,00 285,00
Analogový joystick, 2x fire, automatické centrování, trin control, ergonometrický design, X / Y trim control

SV 205 Trackstick 1354,00 1308,00
Analog digital joystick, optické senzory, mega zoom, 4x fire, autofire, automatické centrování, calibration software 3,5" , nádherný design

SV 206 PC Raider 464,00 448,00
Analogický joystick nové generace, X / Y trim control, 2x fire, autofire, ergonometrický design, automatické centrování

SV 207 PC Commander 724,00 699,00
Analog joystick, mega zoom, automatické centrování, trim X/Y, autofire, 2x fire, moderní design

SV 208 PC Trackstick 1465,00 1416,00
Analog digital joystick, optické kontakty, integrovaný trackball, kombinovaný kabel GAME / MOUS, MS/PC switch, automatické centrování, Microsoft PC mouse compatible, autofire

SV 211 High Speed Card 650,00 628,00
Game karta pracující na kmitočtu 4,77 MHz - 80 MHz, instalační software, grafické menu,

SV 212 PC Raider + High Speed Game card 1280,00 1237,00
Sestava se skládá z joysticku SV 206 + Game card SV 211

SV 215 PC Flight Pro 332,00 321,00
Analogický joystick, 2x fire, auto fire, automatické centrování, trim X/Y control, moderní tvar

SV 230 PC Propad 332,00 321,00
Elegantní bublinkový joypad, 2x autofire s nastavitelnou rychlostí, 2x fire, extra dlouhý

Presto-CS COMPUTER & Local Infinity Computers & Local Infinity AMIGA

Najdete nás n
Přemyslovská 1

PUTERS & PRESTO CS

Dále nabízíme výhodný splátkový prodej i PC. Minimální první splátka již od 30%. Využijte naší úzké spolupráce, které vede k žádné zboží nedostupné. Další číslo časopisu AMIGA Insider vyjde v lednu. Od konce ledna začíná LOCAL NET BBS.

kabel, pohyb ovládán poze jedním prstem,

SV 231 PC Propad 4	538,00	520,00
Elegantní joypad, 2x autofire s nastavitelnou rychlostí, dvě varianty autofire, 4x fire na ovladači, 2x fire na přední straně ovladače, extra dlouhý kabel, pohyb ovládán poze jedním prstem,		
SV 232 PC Propad 6	909,00	878,00
SV 233 Gamepad 6	538,00	520,00
SV 237 PC Program Pad	1465,00	1416,00
SV 240 PC Flight Force	1095,00	1058,00
SV 241 PC Flight Force PRO	1465,00	1416,00
SV 242 PC Flight Force Fire Control System	2207,00	2133,00
Joystik Sega		
SV 401 Sega SE 5	464,00	448,00
SV 405 Sega SE 5	612,00	592,00
SV 434 Sega SE PRO - PAD	538,00	520,00
SV 439 SG Propad 2	724,00	699,00
SV 443 SG Pragram Pad II	1465,00	1416,00
SV 446 Arcade Pro	1836,00	1774,00
SV 460 Super Pad	687,00	663,00
SV 461 Eclipse Pad	687,00	663,00
SV 462 Eclipse Stick	1354,00	1308,00
SV 040 Čisticí souprava	464,00	448,00
Joystik Nintendo		
SV 301 Nintendo NI 5	464,00	448,00
SV 305 Nintendo NI PRO	612,00	592,00
SV 330 Nintendo Beat Master Propad	427,00	413,00
Joystik SNintendo		
SV 334 SN PRO-PAD	538,00	520,00
SV 337 SN Pro Neo II	1465,00	1416,00
SV 338 Top Fighter	2578,00	2491,00
SV 339 SN Propad 2	687,00	663,00
Nintendo		
SV 010 Propoj. kabel pro SNintendo	258,00	250,00
SV 020 AV-kabel pro SNintendo	258,00	250,00
SV 030 Čisticí souprava	538,00	520,00
SV 951 NI Tray Box na cartrdge.	295,00	285,00
SV 957 Handy Gear Game Gear.	909,00	878,00
Joystik Sony Playstation		
SV 1100 PS Propad	1206,00	1165,00
SV 1102 PS Game PAD 8	909,00	878,00
Joystik 3DO		
SV 1200 Propad	909,00	878,00
SV 1201 Game Pad	687,00	663,00

INSIDER ACCESS CARD

Předplatné

Příjmení a jméno:

Rodné číslo: / *Nutno vyplnit čitelně!*

Ulice:

Město, PSČ :

Závazně si objednávám *INSIDER ACCESS CARD* za 300,- Kč. ANO NE

Za tuto cenu získáte:

- 100 Kč slevu, kterou můžete uplatnit v průběhu roku
- bezplatné členství v AMIGA klubu Praha
- možnost nákupu za velkoobchodní ceny
- 1 měsíc volný přístup na LOKAL NET BBS

Podpis →

○ Zaplatil jsem 300 Kč

na účet Local Infinity Group Kreditní banky Plzeň, filiálka Praha č. 9400019/2000, var. symbol: rodné číslo. Platbu možno poukázat složenkou C na adresu společnosti.

AMIGA INSIDER

Předplatné časopisu

Příjmení a jméno:

Rodné číslo: / *Nutno vyplnit čitelně!*

Ulice:

Město, PSČ :

Závazně si objednávám následující čísla časopisu *AMIGA INSIDER*:

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 18 Kč 1-12 17 Kč 1-12 + cover disc 21 Kč

○ Zaplatil jsem ☐ x 18 tj. ☐ Kč

○ Zaplatil jsem 12 x 17 tj. 204 Kč

○ Zaplatil jsem 12 x 21 tj. 242 Kč

Podpis →

na účet Local Infinity Computers u KB Praha 1 č. 195435850277/0100, variabilní symbol: rodné číslo.

Nabízíme prodej na splátky pro široký sortiment výpočetní techniky za výhodných tarifů.

Diskety HD A DD za velmi výhodné ceny. Např.:
DD Precision od 98,- Kč za krabičku
HD Syntron od 108,- Kč za krabičku

Software pro Amigy a herní konzole.

Název/Celková cena/1. splátka/měs. splátka			
1. AMIGA 1200 MAGIC			
17.850,-	5.610,-	1.020,-	12 spl.
2. Monitor M 1438 S			
13.590,-	4.350,-	770,-	12 spl.
3. AMIGA 1200 MAGIC + Monitor M 1438 S			
13.590,-	9.980,-	1.750,-	12 spl.
4. AMIGA CD 32			
7.490,-	2.450,-	420,-	12 spl.
5. PARAVISION SX 1			
9.920,-	2.960,-	580,-	12 spl.
6. AMIGA CD 32 + PARAVISION SX			
17.190,-	5.310,-	990,-	12 spl.
7. 3DO GOLDSTAR			
14.770,-	4.450,-	880,-	12 spl.
8. 3DO PANASONIC			
15.320,-	5.940,-	1.150,-	12 spl.
9. SONY PLAY STATION			
19.740,-	5.940,-	1.150,-	12 spl.
10. ATARI JAGUAR			
8770,-	2.650,-	510,-	12 spl.
11. ATARI JAGUAR CD ROM			
7.720,-	2.320,-	450,-	12 spl.
12. PC - sestavy dle požadavků			

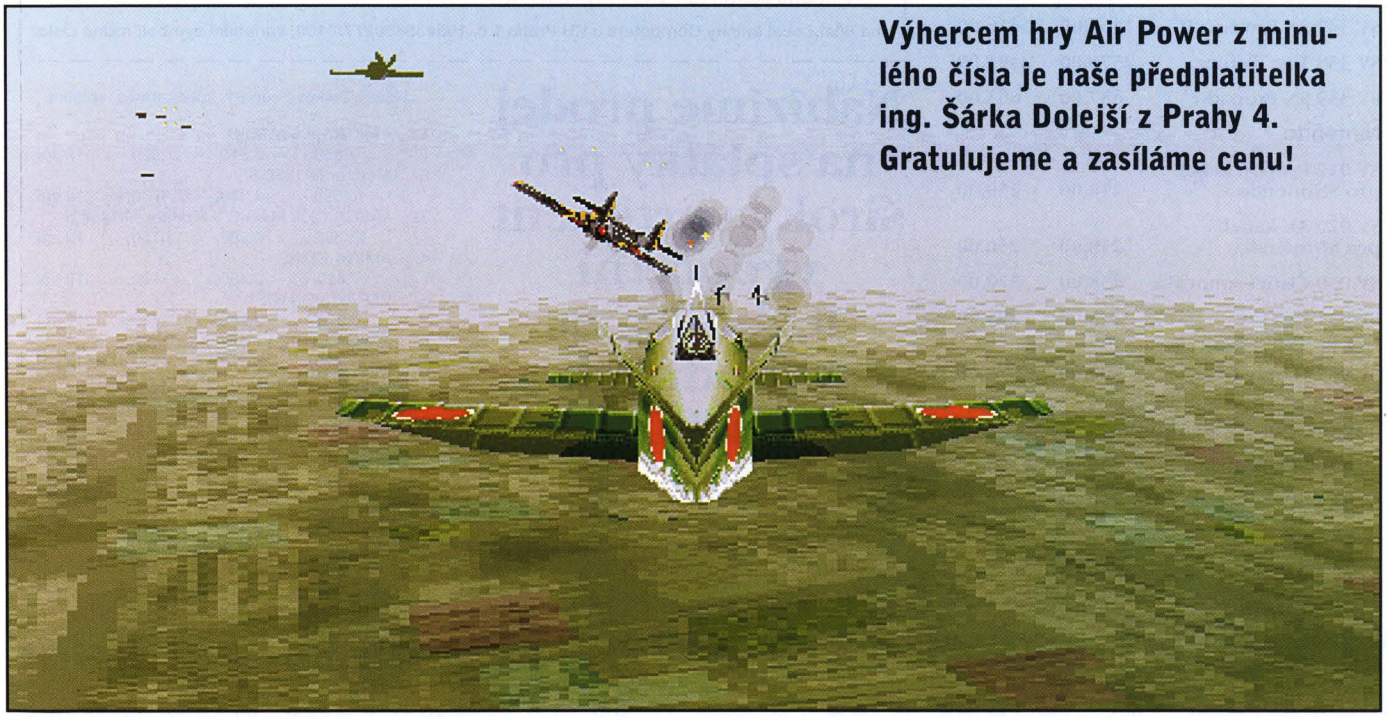
a tradiční adrese: Zavoláte nám na známá čísla:

4, Praha 3, 130 00 627 2285, 2286, fax 627 3107

Excalibur

v roce 1996

vylosujeme každý měsíc jednoho výherce z řad nových předplatitelů, kterému zašleme originální hru pro PC nebo Amigu. Pro příští měsíc jsme připravili hru **Torin's Passage** od Sierra-On-Line. (Informace o předplatném najdete na straně 52.)



Výhercem hry Air Power z minulého čísla je naše předplatitelka ing. Šárka Dolejší z Prahy 4. Gratulujeme a zasíláme cenu!

52 obsah

V PŘÍPRAVĚ 8

8 **Civilization II**
STRATEGIE, PC-CD

9 **Shadow Warrior**
3D REALMS, PC-CD

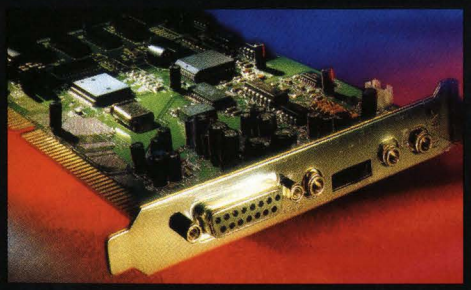
8 **X-COM: Apocalypse**
STRATEGIE, PC

PRVNÍ DOJMY 10

11 **Breathless**
3D AKCE, AMIGA 1200

10 **Elder Scroll 2 Dagerfall, The**
RPG DUNGEON, PC-CD

HARDWARE 93



NÁVODY 76

82 **Dračí historie** PC, PC-CD

85 **Flying Nightmares** 3DO

86 **Heimdall 2** PC, AMIGA

81 **Last Dynasty** PC-CD

76 **Mortal Kombat 3** PC

78 **Space Quest 6** PC-CD

MULTIMEDIA 91

91 **Encarta96 - Encyclopedia**
VŠEOBECNÁ ENCYKLOPEDIE, PC-CD

RECENZE 20

44 **Actua Soccer**
FOTBAL, PC-CD

74 **Al Unser, Jr.**
ZÁVODY AUT, PC-CD

42 **Battle Isle 3**
SCI-FI STRATEGIE, PC-CD

64 **Command & Conquer**
AKČNÍ SCI-FI STRATEGIE, PC-CD

20 **Dračí historie**
ADVENTURE, PC

62 **Drive Rally**
ZÁVODY AUT, JAGUAR

32 **Druid**
FANTASY, PC-CD

53 **Dungeon Master 2**
FANTASY DUNGEON, AMIGA 1200

24 **EF 2000**
LETECKÝ SIMULÁTOR, PC-CD

68 **Entomorph**
RPG FANTASY, PC-CD

46 **Fade to Black**
SCI-FI 3D CHODIČKA, PC-CD

66 **Fatal Racing**
ZÁVODY AUT, PC-CD

58 **Flying Nightmares**
LETECKÝ SIMULÁTOR, 3DO

70 **Hellfire Zone**
3D STŘÍLEČKA - VRTULNÍK, PC-CD

40 **Indycar Racing II**
SIMULÁTOR FORMULE, PC-CD

38 **Last Dynasty**
ADVENTURE/SIMULÁTOR, PC-CD

48 **Magic Island**
DUNGEON FANTASY, AMIGA 1200

33 **Marathon**
AKČNÍ SCI-FI, MAC

34 **Mortail Coil**
AKČNÍ SCI-FI, PC-CD

30 **Mortal Kombat 3**
BOJOVÁ, PC-CD

75 **Pinball Mania**
PINBALL, AMIGA 1200

75 **Pinball Obsession**
PINBALL, AMIGA

72 **Police Quest: SWAT**
ADVENTURE, PC-CD

43 **Prince of Persia 2**
ARCADE POHÁDKA, MAC

26 **Screamer**
AUTOMOBILOVÝ SIMULÁTOR, PC-CD

61 **Shivers**
HOROR ADVENTURE, PC-CD

63 **Silent Steel**
INTERAKTIVNÍ TECHNO-THRILLER, PC-CD

36 **Space Quest 6**
SCI-FI ADVENTURE, PC-CD

54 **Steel Panthers**
BITEVNÍ SIMULÁTOR, PC-CD

56 **Timekeepers**
LOGICKÁ HŘÍČKA, AMIGA

28 **Tilt**
PINBALL, PC-CD

35 **Turbo Trax**
ZÁVODY AUTÍČEK, AMIGA

71 **White Men Can't Jump**
STREETBALL, JAGUAR

23 **Witchhaven**
AKČNÍ, PC-CD

74 **Wing Commander III**
SCI-FI SIMULÁTOR, 3DO

93 *Test:* **Pro Sonic Sound Card**
Tomáš Jungwirth za vás zjišťoval, zda se investice do této levné zvukové karty vyplatí. ▲

94 *Téma:* **Válka konzolí**
Může se stát, že koupíte hrací mašinku, která vám místo radosti přinese samé starosti. Tomáš Smolík se pokouší analyzovat trh a pomoci vám s výběrem mezi těmito typy: 3DO, CD32, CD-i, Jaguar, NEO GEO CD, Playstation, Power Play, Saturn a Ultra 64. ▼

Excalibur '96

Řada změn, kterými Excalibur prošel za poslední dobu, skončila. Co Vás čeká v roce 1996?

*1. **Stálost.** Cena pro rok 1996: **39 Kč!** Exkluzivní Excalibury č. 50 a 51 měly úspěch, ovšem měly také jednu velkou nevýhodu: vhledem k relativně vysoké ceně si je řada z vás půjčovala a již ne tolik kupovala. Tedy hodně čtenářů, ale méně prodaných výtisků, finanční ztráty z jeho vydávání a následná nepravidelnost a další ztráty (když nevyjde Excalibur v termínu, přidělává to nám kromě spousty práce navíc také finanční ztrátu - je třeba pokrýt fixní výdaje jako např. nájem, platy atp.). Pro rok 1996 jsme tedy udělali zásadní změny (levnější papír, vazba, rozsah 100 stran), které umožnily snížit cenu na **39 Kč** při zaručení pravidelnosti vycházení a aktuálnosti článků. Vazbu jsme změnili také proto, aby nedocházelo k rozlepení celého časopisu a aby bylo možné doprostřed časopisu zařadit plakát. Předplatitelům přepočítáme podle jejich konta u nás na vyšší počet objednaných časopisů. Pokud měli nárok na CD, budou jim zasílána odpovídající čísla CD-ROM magazínu. Rozhodující jsou však lidé. Naše vydavatelství mělo štěstí a tak v průběhu druhé poloviny minulého roku získalo kromě ředitele **Přemka** dvě velice šikovné slečny, které budou zajišťovat chod vydavatelství (**Petra** pečuje o předplatitele, distribuci a koná nezbytné účetní záležitosti, **Klára** nahání veledůležitou inzerci). Abych nezapomněl: Excalibur bude vycházet vždy začátkem měsíce.*

*2. **Zvyšující se kvalita a aktuálnost obsahu.** Minulý ročník Excaliburu se vyznačoval nevyrovnaností úrovně jednotlivých článků. Některé recenze a rubriky byly kvalitou nedostižné, jiné zase předmětem Vaší kritiky. Tato nevyrovnanost byla způsobena hlavně různými změnami, především však v absenci šikovných lidí, kteří by se věnovali autorům. Přesto si Excalibur udržel svoji nezávislost a odlišoval se tak od dalších herních časopisů. Zhruba od října nastoupili do redakce Excaliburu dva dobří redaktoři (**Pepa** a **Standa**), kteří se již zapracovali a kteří od tohoto čísla budou již naplno řídit chod redakce. A nebudou to mít snadné. Mají totiž k dispozici rozsáhlou síť autorů a spolupracovníků Excaliburu. Stačí jen pomyslet na jména jako je **Lewis, Genagen, WotaN, Muddok, Roger T., TJoker, Mrkvoslav Pytlík, Joe, Dracula, Azirek, Vlapon, XIC, Leif Mongolson, Fanatic,** o stále se někde povalujícím **JKL** nemluvě a vše to završuje neúnavný **KaT.** A je to jasné... Naštěstí se do toho nebude plést **-ml-**, který tvrdí, že zanevřel na počítače (od Nového roku se věnuje módě, kosmetice, rovnováze, uměleckému fotografování a zkouší naši trpělivost svými vtipy -pt).*

*3. **Vysoká kvalita designu.** Vzhled jednotlivých stránek a strukturu časopisu budeme již jen drobně doladovat, neboť jste s posledními čísly byli spokojeni. Na grafice se budou podílet **Eva** a **Pavel** (Viktor Čistič dnes slaví narozeniny), Martin se bude zapojovat jen ojediněle (chtěl by pořád něco měnit a zlepšovat). Formát zůstane změnšený, lépe vypadá a vejde se do schránky.*

Mějte se dobře

Martin Ludvík, vydavatel

dopisy

AMIGA, ST, XL, XE

Příliš se věnujete PC-CD. Co takhle více Amigy a Atari ST? Nemusíte přeci recenzovat jen *full-price* hry, co shareware a public domain? Povolejte zpátky Willyho a Alliho! (Hádejte, co mám za počítač!) V čísle 46 zvíře Joe řeklo, že se bude věnovat také Atari XL, XE. He? Kde jsou tyto články?

JIŘÍ FIALA
Brno

Přiznávám, s Vlaponem jsme dostali nápad, že bychom rozjeli rubriku pro osmibity, jenže náš návrh neprošel při valné hromadě redakce. Takže pro příště jen od 16ti bitů výše. Pokud bude dost nových her pro Amigy a Atari ST, samozřejmě je zrecenzujeme.

CO HRÁT NA AMIZE?

1) Jaký byste mi doporučili fotbal, hokej, basket a americký fotbal?

2) Existuje na Amigu hra podobná DOOMu?

LUCKY LUKE

1) Fotbálek - jednoznačně nejlepší je Sensible World of Soccer, hokej - starší, ale stále vynikající Wayne Gretzky Hockey 2, basket sice žádný neznám, ale určitě se někde najde, americký fotbal - Brutal Football, John Barnes Football.

2) Jestli existuje? Samozřejmě, teď jde jen o to, jaký máš hardware, např. Alien Breed 3D, Fears, Breathless, Nemac 4, Gloom DeLuxe. Většina jich vyžaduje nejméně nijak nerozšířenou A1200.

SALÁT

Nejdříve bych chtěl pochválit poslední dva Excalibury, jsou opravdu super. Tolik recenzí, obrázků, kvalitní obálka, hodnotící tabulky atd. Všechny čísla si ukládám a ani jedno není poškozeno. Jaké však bylo moje zděšení, když jsem číslo 51 ukládal mezi ostatní a náhle vypadl list (z profilu firmy Origin), potom další a další...

J. ČERNÝ
Opočnice

Už jsem si myslel, že se mi Ex51 rozpadl v ruce neodbornou manipulací (házením přes pokoj apod.). Tento jev je však u Ex51 poměrně častý, takže jsme od Ex52 změnili tiskárnu a pro jistotu též vazbu, která rozpadávání časopisů zamezuje. Pozn. vydavatele pro všechny čtenáře: Pokud se Vám Excalibur 51 rozpadá, pak ho pošlete, prosím, na adresu PCP a my Vám ho vyměníme za jiný (ten se snad rozpadat nebude, ale nemůžu to zaručit. Doporučuji s Ex51 zacházet opatrně).

PROBLÉMY S CD

Vlastním A1200 s CD-ROMkou a tak jsem uvítal, když jsem na cover CD objevil něco málo pro Amigu. Bohužel jsem byl zklamán hned po vložení CD do drivu. Není bootovatelný pro Amigu, ale budiž. Nejprve jsem rozpakoval Glooma, hurá funguje. Sice už není tak aktuální, ale aspoň něco. Dobrá, zkusím Fears. Ale co to? Data CRC Error... Při opakovaném rozbalení stále stejná chyba. Jsem velice zklamán kvalitou vašich COVER CD.

RADEK PAVLE
Velké Březno

Problém s hrami na Amigu vznikl chybou při přenosu souborů na trase A1200 - Mac - PC - CD. Omluva byla uveřejněna V CD-ROM Magazínu 1, na jehož CD najdeš kromě mnoha novinek i opravené starší tituly z CD 50 a 51.

SWOS NA PC

V některých starších číslech jsem se dočetl, že na PC existuje Fire Force, nebo SWOS - Sensible World Of Soccer. Tyto hry se mi na Amize velmi líbily a tak bych se chtěl zeptat, zda skutečně existují i ve verzi pro PC.

MATEJ GAŽI
Bratislava

Fire Force nikoliv, ale SWOS na PC je, i když podle názorů většiny profesionálních hráčů (tj. redaktorů herních časopisů) je horší než na Amize. O hru si musíš napsat jedné z firem, které v našem časopise inzerují, my je neprodáváme.

JAK TÍPAT OBRÁZKY

Rád by som sa opýtal na jednu maličkosť ohľadne časopisu. Mám Amigu 1200 a preto by ma zaujímalo akým programom nyťahujete obrázky z hier na Amigu prípadne aj hudobné moduly. Ja používam Action Replay IV, ale tým získavam len niektoré statické obrázky, prípadne pozadia bez postavičiek.

PETER FUSKA
Košice

Obrázky z her jsme dříve típali pomocí videodigitizéru Vidi 24 RT na A1200, nyní používáme interní digitizér v Power Macu 7500 AV. Ze softwarových produktů je to např. Quickgrab. Pokud vím, Action Replay 4 potřebuje ke 100% funkci ještě hardware, který získáš při registraci programu.

Z(a)pracoval Joe

Adresa pro vaše dopisy: PCP-Excalibur, P.O.Box 414, 111 21 Praha 1

EXCALIBUR 51

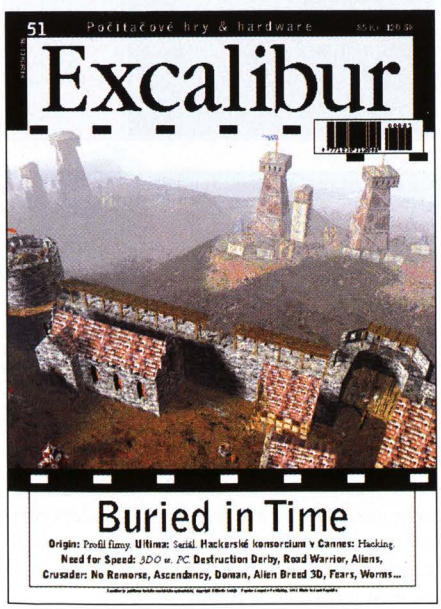
Excalibur se mi velice líbí, má však takovou klesavo-stoupající kvalitu. Ta stoupala od nuly do dvacet jedničky, tam se to zadrhlo a zůstávala na přibližně stejné úrovni do čísla 33. Pak se vezla zase s kopce dolů. Stoupat začala opět po Excaliburu 38, spadla ještě po Excalibur 44, ale od čísla 48 se zase postupně zvyšuje. Excalibur 51 ještě nemám, viděl jsem ho ale v PC SHOPU a můžu Vám říct, že ten se mi ze všech Excaliburů líbí nejvíce. V pohodě strčí do kapsy jakoukoli konkurenci, což se o Excaliburu od 24 do 49 říci nedá. Nezdá se mi to však ani u Excaliburu 50. Ten má sice hodně stránek, ale špatně využitých. Moc jste v něm rozhazovali s místem. Zvětšili jste fonty a mezery mezi řádky, tak aby se vám text co nejvíce roztáhl. Velice se mi však líbilo rozčlenění typů článků „v přípravě, první dojmy, recenze, návody". Líbil se mi KaTův profil Lucasů a rubrika Hardware. Jak jsem ale již řekl, 51čka je absolutně super.

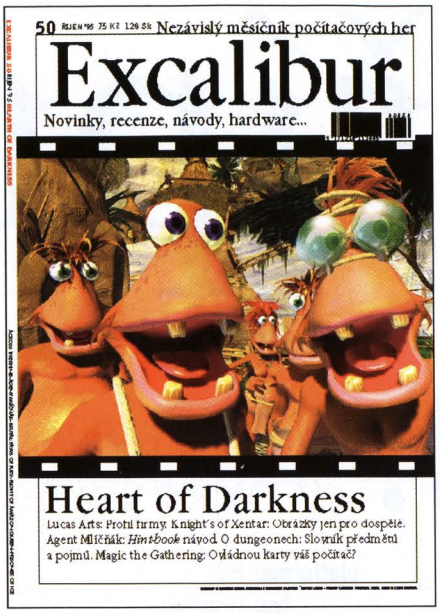
Váš věrný čtenář
JAN KÁLAL
Praha 5

AKTUÁLNOST

Tak jsem si po 18ti číselné pomlce, kdy jsem četl konkurenci, koupil Excalibur č. 50. Nejdříve jsem šel do stánku s jistou zdrženlivostí, ale když jsem uviděl působivou obálku, bez váhání jsem ho koupil. Na první pohled velmi pěkný - layout výborný, spousta obrázků a skvělý profil firmy Lucas Arts. Co mě však zarazilo bylo málo recenzí a hlavně velmi staré hry - Woodruf, Knights of Xentar atd... Přesto jsem s ním byl spokojen a uvažoval o předplatném.

Nyní jsem si koupil další číslo. Nejdřív mě překvapila zvýšená cena Excaliburu na 85 Kč... Koukám na číslo časopisu. 51 - prosinec. Kam se podělo listopadové číslo? Neslibovali jste ve své reklamě čtenářům a hlavně předplatitelům jedno číslo za měsíc? No dobrá, snad bude existovat jakési vysvětlení a omluva v úvodníku. Řekl bych, že by se v takovém případě mělo napsat něco na vysvětlenou...





Ale konec kritiky. Velmi kladně hodnotím zmenšení formátu. Jestliže byl layout v minulém čísle výborný, nyní je ještě lepší. Bohužel, zase se objevilo pár recenzí na relativně staré hry - Simon the Sorcerer II, Need for Speed, Lollypop. V některých popisech her jsem se kolikrát nedozvěděl ani příběh a cíl hry - Thunderscape aj. Co mě zaujalo byl profil Originu, rubrika Hardware, Téma a rozhovor z hackerského konsorcia. Tyto rubriky jistě neruše. Jinak tomuto novému zrození Excaliburu přeju hodně úspěchů v dalších číslech, pravidelné vycházení a hlavně hodně čtenářů.

S pozdravem
MILAN KOPINEC
Nová Včelnice

KVALITA

Podle mě je Excalibur ten nejlepší herní časopis, který je v naší republice k dostání (taky proto jsem si ho předplatil). Všechno skvělý - články, redaktoři, sranda, obálky, atd. Jediná věc, která mi na Excaliburu nesedí, je vazba. Je sice lepená, ale málo. Když se jenom trochu víc rozevřou stránky, ihned se rozlepují. Zkuste s tím něco udělat!

Dobrej odbyt Excaliburu v roce 1996
přeje MARTIN

PRAVIDELNOST

Nejdříve vás musím pochválit, vaše poslední číslo je skutečně nejlepší a nemáte konkurenci, doslova jste vstali z bahna. Jen tak dál pokračujte.

Ale k problému, který mne štve už delší dobu. Váš časopis vychází s velkým zpožděním oproti jiným herním magazínům, které jsou též měsíčníky. Myslím si, že tento problém zajímá více čtenářů a měli byste toto objasnit.

S pozdravem
čtenář z Prahy

VÁŽENÍ ČTENÁŘI,

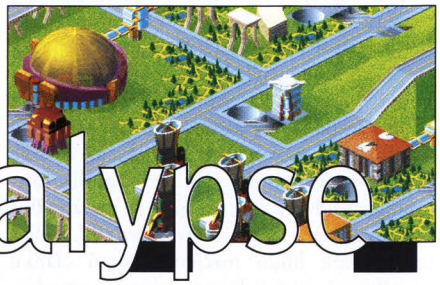
Děkuji Vám za Vaše dopisy, ve kterých hodnotíte naši práci a pomáháte tak zlepšovat kvalitu Excaliburu. Uplynulý rok byl pro Excalibur rokem experimentů a hledání. Excalibur prošel několika změnami. Ze čtrnáctideníku proměnlivé kvality jsme udělali týdeník, který jsme dokonce stihli vydávat asi měsíc pravidelně. Po několika vydaných týdenících jsme vyhodnotili vaše názory a rozhodli jsme se vyhovět vám a připravili jubilejní 50. číslo v exkluzivním provedení. Použitý papír a rozsah však vyčerpaly naše finanční rezervy. Většinu zisku totiž máme z prodeje na stáncích, jen malou část nákladu odebírají předplatitelé. Peníze z prodeje dostáváme od distributorů opožděně a tak se stávalo, že Excalibury vyšly se zpožděním. Pomohlo by, kdyby stoupl počet předplatitelů, ale vzhledem ke zvýšení ceny a nepravidelnosti přibývají předplatitelé pomalu. Nestihli jsme vás o příčinách zpoždění informovat, protože jsme v době uzávěrky neměli situaci vyhodnocenou ani jsme neměli připraveno řešení pro další čísla. Jsme rádi, že se vám poslední dva Excalibury líbily a že se nám podařilo téměř všechny výtisky prodat. Na Excaliburu 50 jsme mírně prodělali, ale neodvážili jsme si dát cenu vyšší než 75 Kč. Teprve po prodejním úspěchu jsme u Ex51 dali reálnější cenu 85 Kč, která umožnila i mírný zisk. Abychom v roce 1996 vycházeli pravidelně, bylo nutno snížit výrobní cenu časopisu tak, aby peníze nebyly příčinou zdržení. Jiná příčina neexistuje, dobrých autorů je v Excaliburu dostatek a redakce i DTP studio funguje na profesionální úrovni. Přesto, že časopis má nyní „jen" 100 stran a levnější papír, snažíme se vám v něm přinášet všechny kvalitní rubriky, recenze (v tomto čísle dokonce rekordní počet), návody, témata, hardware..., které se vám tak líbily v Ex51. Obyčejná vazba skobičkami je levnější a zaručuje, že stránky nebudou vypadávat. Zahuštěním písma při zachování estetické úrovně našeho layoutu se snažíme zachovat rozsah a kvalitu hodnou exkluzivního časopisu, přitom však snížit prodejní cenu na konkurenčních 39 Kč. Prosím všechny naše příznivce a věrné čtenáře, kteří nás pravidelně čtou a chtějí podpořit naše plány, aby si Excalibur nepůjčovali, ale kupovali, a ještě lépe předplatili a pomohli nám tak plnit naše cíle.

Přemysl Tvrdý, ředitel

IMPRESSUM: Excalibur 52. Měsíčník počítačových her & hardware. ISSN 1210-1125. Založeno 1990. Vydavatel a šéfredaktor: Martin Ludvík. Ředitel: Přemysl Tvrdý. Redakce: Josef Vaněček (LEE), Stanislav Procházka (Amph). Autoři: Karel Taufman (KaT), Tomáš Smolík (Lewis), Petr Chlumský (Genagen), Svatopluk Švec (WotaN), Jakub Šlemr (Muddok), Karel Florian (Roger T.), Tomáš Jungwirth (TJoker), Michal Franěk (Mrkvoslav Pytlík), Josef Komárek (Joe), Jan Valenta (Azirek), Jan Horyna (Dracula), Jan Kleisner (JKL), Vladimír Ponechal (Vlapon), Tomáš Jirák (XIC), Jan Mrkvička (Leif Mongolson), Karel Poustka (Fanatic). Administrativa: Petra Vaněčková. Inzerce: Klára Dosoudilová. Grafika a DTP: Martin, Eva a Pavel. Roční předplatné: 12 x 39 = 468 Kč, půlroční předplatné: 6 x 39 = 234 Kč. Částku pošlete složenkou typu C na adresu: PCP, P.O.Box 414, 111 21 Praha 1. Nezapomeňte čitelně vyplnit svou adresu! Podávání novinových zásilek povoleno Ředitelstvím poštovní přepravy Praha č.j. 1645/94 ze dne 25. 7. 1994. Podávanie nov. zás. povolené RPP - Ba pošta Ba 12 dňa 22. 9. 1994 č.j. 365/94 a RPP-Ba, č.j. 2157/95-P zo dňa 15. 5. 1995. MK ČR 5786, MIČ 47129. Copyright © Martin Ludvík - Popular Computer Publishing, 1996.

v přípravě

X-COM: Apocalypse



platforma: PC
typ: strategie
žánr: science fiction
producent: MicroProse Europe
distributor: Spectrum Holobyte-MicroProse
datum vydání: patrně březen 1996

KAREL TAUFMAN

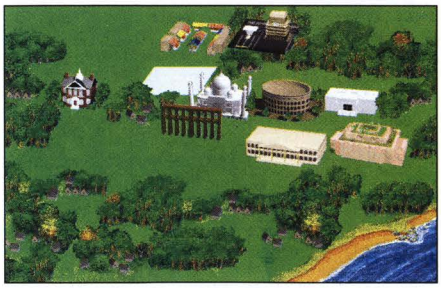
Třetí v sérii her *X-COM* (dříve *UFO)* má podtitul *„Apokalypse"* a měla by se stát krokem vpřed. V době kdy píšu tento článek toho zatím na veřejnost mnoho neproklouzlo, ale zopakujme si alespoň to něco málo, co víme.

Pro *UFO3* píšou bratři Gollopovi zcela nový engine. Nejenom, že se hra přesune do vysokého rozlišení, ale dojde i k mnoha dalším změnám. *UFO3* by už nemělo být „na tahy" což je zpráva, které se dá jen stěží věřit. Doufejme, že se nedočkáme podobné prázdné bubliny jako byl „podvod na hráče" *Command & Conquer.* Snad ne, protože se do hry dostávají i některé zatím nedoceněné strategické prvky. Zatímco v *UFO 1* i *2* byla bojová vozítka spíše na obtíž, do *UFO 3* má být vpraven celý nový systém bojové techniky. Uvidíme o jaké typy se bude jednat.

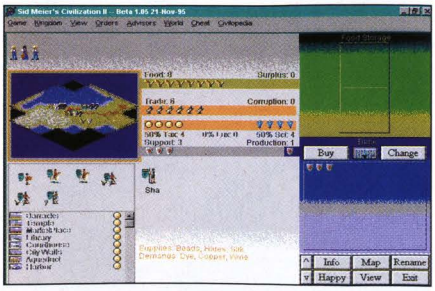
Co se grafiky týče, můžete se na její první kousky podívat někde tady okolo. Většina grafiky pro *UFO3* je vytvářena na počítačích Silicon Graphics a to nejenom grafika statická, ale i pohybující se sprity. Jaký to bude mít efekt na hratelnost hry to uvidíme později.

Co se příběhu týče, moc se toho ještě na veřejnost nedostalo, ale už víme, že se bude jednat o další vetřelčí invazi (hmm, kdybych to nenapsal tak vás to určitě nenapadne). Co je důležité, je fakt, že tentokrát budete muset letět k UFOnům a bojovat s nimi na jejich vlastní půdě. Takže něco jako válka na Cydonii? Nechme se překvapit. **—KaT**

Civilization II



platforma: PC-CD
typ: strategie
žánr: budovatelská
tvůrce: Sid Maier
distributor: Microprose
datum vydání: jaro 1996



STANISLAV PROCHÁZKA

Á, máme tu pokračování nepsaného krále všech strategií, *Civilizace.* Stejně jako v jedničce, tak i zde provázíte svou civilizaci od začátku Času až do kosmického věku, přičemž tento vývoj není řízen osudem, ale vámi. Oproti prvnímu dílu by zde mělo být Všeho mnohem víc (jednotlivých civilizací, druhů jednotek, divů světa atd.). Novinkou je nový systém diplomacie. Vaši soupeři si totiž pamatují na všechny vaše předešlé návštěvy, takže neopatrné rozhodnutí může rozpoutat válku jedna dvě. Kromě toho je zde i editor map, takže každý si může vyrobit krajinu podle svého gusta. Dále by měl být rozšířen počet obtížností, takže i lidé, kteří nikdy předtím nehráli *Civilizaci* (takový žádný nejsou..., ...ale sou!) by měli mít šanci. **—Amph**

Shadow Warrior

platforma: PC-CD
výrobce: 3D Realms
producent: Apogee
distributor: US Gold
datum vydání: ve hvězdách

KAREL POUSTKA

A máme tu další produkt od firmy *Apogee*, připravovaný jejich novým programovým enginem *Build*. Od prvního dílka, ve kterém se tento engine uplatnil, *Duke Nukem 3D*, se bude lišit (doufejme) nejen následujícím příběhem hlavního hrdiny. Byli jste jako speciálně trénovaný ninja postaveni před úkol zastavit bláznivý kult uctívačů démonů, kteří čekají už tisíc let na příchod svého mýtického vůdce. Spolu s hvězdicemi, mečem, kuší a samopalem (starou dobrou Syndikátskou „uzinou") se pokusíte probít hordami šílených sektářů, schopných pro svůj kult zabíjet o sto šest (zdá se vám to originální?). Cestou, která povede nejen po zemi, ale namočí vás také do boje po vodou, se budete moci naučit řadu silných a agresivních kouzel, mezi nimiž bude určitě chybět vytahování králíka z klobouku. Mezi vás a konec hry se postaví legie vytrénovaných ninjů (všímáte si, ninja musí být trénovaný, aby mohl účinkovat ve hře), kteří budou mít různé schopnosti. Někteří mohou dělat prakticky všechno to, co vy, totiž plavat, šplhat po žebřících, vyhýbat se vašim útokům (třeba úkrokem do strany!), plazit se, atd. Ale démoni mohou proti vám postavit (a pište si, že taky postaví) opravdovou hrozbu v podobě dalších tajuplných schopností svých uctívačů (například přilnutí a pohyb po zdech - tohle je nenaučili démoni ale Jeff Goldblum). Samozřejmě, že těch nevysvětlitelných a nepochopitelných vlastností bude více, ale autoři je musí nejdřív vysvětlit a pochopit, popsat a převést do asembleru (nebo tak nějak).

Co se nemusí vymýšlet ani vysvětlovat, protože to patří do kategorie pudové (násilné), je jedna (podle autorů) „cool" věc. Je přítomná v síťové hře a v podstatě jde o toto: Pokud jste nějakého z kamarádů binárně zabili nějakým opravdu ošklivým způsobem, může se stát. že mu upadne hlava a přistane na zemi. Co s takovou hlavou? Pošle se message, že se končí s bojem a začíná fotbal. Po celý čas, co si díky kamarádově dárku hrajete „míčovou" hru, sleduje on stále situaci svýma očima a může se dokonce zapojit, a to dosti nechutným způsobem. No, nechte se překvapit. Kromě dalších nechutností budete (jak se můžete dozvědět i z obrázků) svým protivníkům vytrhávat srdce, a já si jen říkám, co všechno budou tvůrci her dělat za pár let, aby vás šokovali, zaujali vás a vydělali (na vás). Hrůza.

Technicky je *Shadow Warrior* „postaven" *Build* enginem stejně jako *Duke Nukem 3D*, s kterým jste se setkali v této rubrice v minulém čísle. Autoři tvrdí, že ačkoliv tento engine bude srdcem ještě několika dalších her, budou se tyto dostatečně odlišovat, protože spolu s nimi bude vylepšován i *Build* engine. Jak je vidno z obrázků, bude hra po grafické stránce opravdu nejméně tak dobrá jako *Duke Nukem 3D*. Z toho vyplývá, že doporučená konfigurace (pokud se vůbec bude lišit) se bude lišit od konfigurace na *Duke Nukem 3D* pouze směrem nahoru. To znamená, že budete potřebovat asi 486 DX2/66, 8 MB RAM a CD-ROM mechaniku

pro registrovanou verzi. Protože firma *Apogee* je oráčem na poli shareware, nepřekvapí vás skutečnost, že nejprve vyjde *Shadow Warrior* v sharewarové verzi a potom v registrované s více zbraněmi, levely a vůbec. Nemůže vás překvapit ani to, že tvůrci s úsměvem odkazují otázky na datum vydání do kouta na hrách (známá luštěnina) a s úsměvem na rtech nikam nespěchají s dokončováním. Vůbec si nemyslím, že by to byl špatný přístup, tohle: „Vydáme to, až si budeme myslet, že je to hotové". Vzpomeňme na *Thunderscape*.

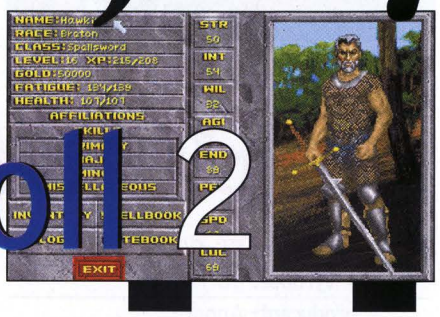
Nevíme sice, kdy se mezi námi objeví shareware ani plná verze, ale kdyby jsme to věděli, možná bychom byli zklamáni dalšími odklady. Já předpokládám, že se setkáme se sharewarovou verzí tak za čtvrt až půl roku. No, doufejme, že to bude k hraní.

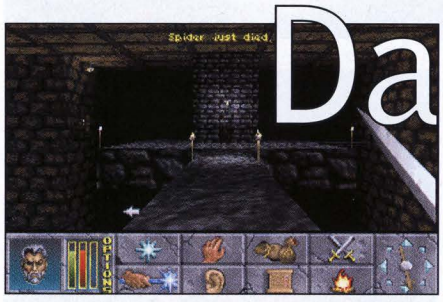
P.S. Po malém průzkumu v redakci jsem zjistil, že nemálo dotazovaných nezná Jeffa Goldbluma, čímž se do jisté míry vytrácí pointa obsahu závorky v začátku článku. Proto jsem se rozhodl obdařit vás lehkou nápovědou o herci Goldblumovi. Bzzzzz ... (to je celý).

—Fanatic

první dojmy

The Elder Scroll 2 Dagerfall





platforma: PC-CD
typ: RPG dungeon
žánr: fantasy
tvůrce: Bethesda Softworks

PAVEL JIRÁK + ROBERT HAVLÍK

The Elder Scroll 2: Daggerfall je chystaným pokračováním veleúspěšné a revoluční RPG, *The Elder Scroll: Arena* vydané firmou *Bethesda Softworks* někdy koncem roku 93. „Revoluční" byla na *Aréně* zejména neuvěřitelná svoboda a realističnost.

S vaším hrdinou jste tehdy procházeli světem, v němž platilo téměř všechno, co platí v tom našem skutečném. Všechny *NPC* postavy si žily svým životem, do něhož jste vy měli možnost v různé (i když samozřejmě omezené) míře zasahovat. Kterýkoli *NPC* vám kdykoli ochotně sdělil své jméno, profesi, mohli jste se jej zeptat na libovolnou lokaci, místní drby, pracovní příležitosti a další předměty vašeho zájmu. Zkrátka *Arena* „žila" a vy jste si v ní nepřipadali jako jediná bytost s IQ vyšším, než 100 uprostřed světa plného idiotů, kteří jen postávají kolem dlážděných ulic a žijí pouze proto, abyste se jich mohl zeptat na to, co potřebujete, nýbrž jako jediný, obyčejný člověk v rozlehlém světě, v němž nejste nic, než jehla v kupce sena, tříska v džungli plné stromů a přesto něčím vynikáte - vaším úkolem je tento svět zachránit.

A právě na této vlastnosti staví i druhá kapitola *The Elder Scrollů,* s tím, že autoři slibují tak neuvěřitelná vylepšení, jakým má mysl v zásadě odmítá věřit. Doporučuji tedy, brát následující informace s odstupem. Přesto, pokud autoři dodrží alespoň polovinu svých slibů, můžeme se těšit na nejlepší dungeon, jaký byl kdy vytvořen! Ale dost mých názorů, vrhněme se na fakta, tedy sliby *Bethesdy.*

X(N)GINE. Nosnou kostrou celého projektu má být zbrusu nový *3D x(n)gine (TM),* jenž údajně slibuje stát se trhákem roku a dalším mezníkem ve způsobu tvorby 3D her. Tento „zázrak" dvacátého století údajně sdružuje to nejlepší ze všech kdy vytvořených 3D enginů a umožňuje tak, slovy autorů, plynulost a dynamičnost *DOOMA* a současně flexibilitu a dokonalost 3D zobrazení *DESCENTA.* Tento engine umožňuje mimo jiné plynulý pohyb, včetně otáčení o 360 stupňů, členitý povrch, zobrazení světa pomocí polygonů plně potažených texturami, stejně jako např. stínování simulující vliv různých zdrojů světla. Při plynulém scrollování (chůzi) má engine pracovat v průměru s 16-20 framy za sekundu, maximálně však dokáže 40 framů/s. Tvůrci *x(n)ginu* sebevědomě tvrdí, že výsledek jejich tříletého snažení je schopen absolutního využití dnes dostupného hardware.

TAMRIEL. Příběh *Daggerfallu* se odehrává ve světě, nesoucím elfí název, *Tamriel,* který má podle *Bethesdy* rozlehlostí odpovídat dnešnímu Turecku! Celá země bude podobně jako *Arena* rozdělena do několika podnebných pásů, které se od sebe budou opět lišit především převládajícím počasím a typem vegetace. Podle autorů se setkáte s tisíci měst, pevností, a vesnic, jejichž případné prozkoumání bude čistě záležitostí vaší volby. Všechny textury pokrývající tyto budovy mají být mnohem komplexnější a detailnější, než ty v *Aréně* a dokonce se zde setkáme s budovami s více než dvěmi patry. Velký důraz má údajně být kladen na dodržování fyzikálních zákonů, a to zejména na hmotnost a množství nesených předmětů. Co však bude mít v *Daggerfallu* naprostou premiéru je možnost koupě domu, či dokonce hradu, který lze dokonce vybavit nábytkem a dalším blíže neurčeným zařízením. Stejně tak bude možné zakoupit si dopravní prostředek, jako např. loď, kočár, kůň atd. Své úspory budete mít možnost uložit do banky, kde budou zřejmě v bezpečí a snad se vám i zúročí. Mimo to si však od banky máte možnost i půjčit peníze, na jejichž splacení si můžete ponechat až tříletou lhůtu. Ani cestování mezi městy nezůstane beze změny. Tady se fantazie autorů projeví možností použití koně, či koňského spřežení, mezi pobřežními městy pak připadá v úvahu i loď. Samozřejmě, že pro rozené maratonisty ponechali autoři i možnost použití vlastních nohou, což má údajně být o poznání bezpečnější, než použití prostředků jmenovaných výše (dopravní prostředek může být přepaden).

VAŠE REPUTACE A RŮZNÁ SPOLEČENSTVÍ PRO KAŽDÉHO. Dalším úžasným přiblížením se realitě má podle autorů být proměnlivost vaší reputace u jednotlivých *NPC* postav, jejich rodin, zájmové skupiny, sociální skupiny, přátel a nepřátel nebo u všech výše jmenovaných v závislosti na vašich činech a dokonce i způsobu oblečení (zejména u sociálních vrstev). Podle této reputace si budou jednotlivé *NPC* utvářet svůj názor na vás, na jehož základě se k vám později zachovají. Jednotlivé sociální vrstvy se budou lišit typem oděvu, názory a dokonce i ústním projevem (spisovný a nespisovný jazyk), ne, že by snad veškeré rozhovory byly plně mluvené. Autoři totiž sice slibují mluvené slovo v omezené míře, zdaleka však ne všude, což je vzhledem k množství osob, s nimiž nejspíš budete hovořit pochopitelné. Zprávy o vás, resp. vašich činech se dokonce mají šířit formou drbů, takže si svým počínáním můžete nadělat spoustu přátel, ale samozřejmě i naopak. Zdá se, že

heslo „jdu s lidem" tady nebude fungovat zdaleka tak dobře jako v ostatních dungeonech, takže nezařadíte-li se včas do společnosti a nevstoupíte-li do jednoho z mnoha nabízených společenství, budete brzy stát proti celému světu a všechny *NPC* vám budou házet klacky pod nohy. Společenství, do nichž bude možné se začlenit je poměrně mnoho Najdete mezi nimi snad pro každé povolání jedno společenství, plus spoustu dalších, sdružujících osoby se stejným náboženským vyznáním. Můžeme se tedy těšit na zlodějské cechy, rytířské řády, různé Guildy... atd.

CHARAKTERY A KOUZLA. Stejně jako v *Aréně,* budete i zde ovládat pouze jednu postavu a to sice tu, kterou si zvolíte hned na začátku, takže vám pečlivý výběr usnadní cestu k vítězství a naopak. Bez zajímavosti není ani množství a různorodost kouzel, které vám *Daggerfall* nabídne, pokud si mezi 18-ti typy charakterů zvolíte právě některý z těch kouzlících.

Autoři totiž slibují výběr ze 78 základních spellů, z nichž Waterbreathing a Waterwalking dávají tušit, že si v *Daggerfallu* užijete i chůze nejen pod vodou, ale i po její hladině! Takové množství kouzel je samo o sobě neuvěřitelné, ale autorům to zdaleka nestačí, neboť se i zde setkáme s vynikajícím „Spellmakerem" prezentovaným již v *Aréně.* Jinými slovy si všichni budeme moct vytvořit tolik kouzel, kolik jen budeme chtít. Obdoba této utility, Itemmaker dokáže to samé s lahvičkami, elixíry a některými dalšími kouzelnými předměty. Předmět nebo kouzlo takto vytvořené bude tím účinnější, čím drastičtější vedlejší účinky mu přidělíte.

SUBQUESTY. Největší možnost, jak si slušně přivydělat vám v *Daggerfallu* poskytne množství nejrůznějších subquestů, které budete moci přijmout od různých společenstev i jednotlivých *NPC.* Autoři však tentokrát slibují mnohem větší variabilitu kobek, do nichž vás tyto postranní úkoly zavedou, takže doufejme, že v této druhé kapitole nebude, jako v *Aréně,* možné předem říci, jak to v jeskyni na druhé straně herního světa, kam vás vyslali za účelem vykopání hrobky dávného krále, vypadá a s kým vším se v ní setkáte.

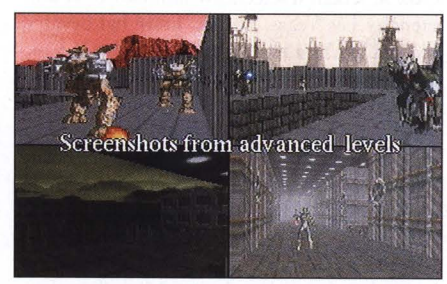
Ještě něco na závěr. Pokud jste čistě náhodou šťastným vlastníkem virtuální helmy Forte VFX-1, Cybermaxx nebo Virtual I/o, už byste je pomalu měli začít zahřívat.

—Hawkins & Eldwyn

JOSEF KOMÁREK

Breathless

platforma: A1200
typ: 3D akce
žánr: sci-fi
producent: Fields of Vision
datum vydání: '95/'96



Ikdyž nám od italských *Fields of Vision* (dále *FOV)* zatím nedorazila plná verze hry *Breathless,* již tu máme jeden hratelný level, podle nejž si můžeme udělat obstojný obrázek o tom, jak bude *Breathless* vypadat ve finále. Plno lidí, a to i odborníků přes hardware, ještě dodnes tvrdí, že Amigy prostě nemají na pořádnou 3D akci. Tyto názory byly nedávno částečně rozptýleny *Gloomem, AB3D* či *Fears,* ale ani jeden z těchto titulů není přesně podle mého gusta. Ale teď, teď to vyzerá, ako že sa naozaj blýska na dost lepší časy. Ani jedna hra ze zde uvedených nesahá prvnímu levelu *Breathlessu* ani po paty. Hra má pravděpodobně nejlepší ze všech 3D enginů na Amize, běhá velice plynule i na 2 MB RAM (vida, sliby nejsou vždy jen chyby) a to nejen při hranatých 2x2, ale i výborném 2x1. Ovšem, o nejhladší rozlišovačce si bez turboboardu můžete nechat jen zdát, ale to vám nemusí vadit. Sny také bývají příjemné.

Co *FOV* slíbili, to taky skutečně dodrželi (aspoň v tomto demu): plynulý pohyb, 256 barev, libovolné rozlišení a velikost okna, skvělou grafiku, čisté zvukové efekty v perfektním stereu, dokonce se můžete dívat i nahoru či dolu (že by nový pojem „Rise-of-the-Triad-like game"?). Hra se rychlou a přesnou akcí hodně přiblížila skutečnému *Doomovi,* bludiště jsou dobře navrhnutá. Dokonce tu nacházíme i novinku na Amize dosud nepoužitou. V pauzách mezi hromady zkrvavených nepřátel sbíráte staré známé lékárničky, náboje apod., a také místní měnu (tzv. kredity). Po nalogování do terminálu (v každé zóně jich je vícero) si můžete přikoupit zdraví, energii pro zbraně, doplnit arzenál, či dokonce si koupit klíč k další části bludiště a nenamáhat se s prošmejděním všech zákoutí. Ale myslím, že při hledání správné cesty na ten správný klíč stejně narazíte. **—Joe**

Microprose

PROFIL FIRMY

KAREL TAUFMAN

V tomto Excaliburu se podíváme na zoubek legendě světa strategických her a simulátorů - americké společnosti MicroProse. Pokud jste někdy tvořili světy v Civilizaci, létali bojové mise v F15, nebo válčili za Zemi v X-COM, je vám už nyní jasné, na jakém teritoriu se budeme v průběhu příštích stránek pohybovat.

MICROPROSE A SPECTRUM HOLOBYTE - DVĚ JMÉNA, JEDNA SPOLEČNOST.

1982 - O založení MicroProse se traduje zajímavá historka. Obě inkriminované osoby, které v roce 1982 firmu založili, Sid Meier a Bill Stealey, v té době pracovali pro společnost General Instruments Corporation. V roce 1982 se setkali u leteckého simulátoru na konferenci v Las Vegas. Stealey, který byl bývalým pilotem USAF a měl bohaté zkušenosti s leteckými simulátory si stěžoval na mizernou kvalitu předváděného programu. Meier se toho chytil a prohlásil, že dokáže za týden vytvořit lepší hru. Stealey ho lapil za slovo a řekl, že pokud ji Meier skutečně vytvoří, tak on jí udělá marketing. Kdyby se tenkrát vsadili, Meier by prohrál. „Hellcat Ace" totiž nezvládl za týden, ale za dva měsíce (míněno sarkasticky). A v podstatě tím přinesl světu MicroProse.

1993 - Spectrum HoloByte a MicroProse se spojili v prosinci roku 1993. Spectrum HoloByte měl za sebou legendární Tetris a letecké simulátory jako byl vyhlášený Falcon. V leteckých simulátorech si vedla dobře i MicroProse. Navíc přinášela strategické hry Sida Meiera. Spectrum HoloByte přineslo do nové společnosti ještě výhodu zahraniční distribuce.

Před spojením obou společností měly každá už kus své historie za sebou. Spectrum HoloByte byla soukromá společnost, zatímco MicroProse vydávala akcie. Pokud byste se chtěli podívat na kurs akcií nové společnosti, najdete je na NASDAQu pod symbolem SBYT. Jen tak mimochodem, nevedou si špatně.

V roce 1993 ještě Spectrum HoloByte/MicroProse získala kontrolu nad Bullet - Proof Software. Bullet - Proof byla americkou odnoží japonské společnosti na video hry. Bullet - Proof publikuje cartridge na Game Boye a SNES. Pro Spectrum HoloByte/MicroProse se tak otevřely dveře do úplně nového světa. Jako kdyby toho nebylo málo, zastupuje Bullet - Proof Spectrum HoloByte/MicroProse na Dálném východě.

Tento rok byl vůbec pro celou mašinérii Spectrum HoloByte/MicroProse velmi šťastný. Společnost skončila v první trojce největších celosvětových producentů zábavního software pro PC a získala si celých deset procent trhu!

1995 - Spectrum HoloByte/MicroProse se nyní skládají z pěti hlavních divizí. Předně je to Spectrum HoloByte, které má centrum v Alamedě v Kalifornii. Spectrum HoloByte v současné době zaměstnává něco okolo čtyř set šedesáti pracovníků. MicroProse U. S. má své sídlo v Hunt Valley v Marylandu. MicroProse Europe sídlí v anglickém Chipping Sodbury. Další divizí je už zmiňovaný Bullet - Proof Software ve Spojených Státech a nakonec je tu ještě MicroProse GmbH, pobočka Spectrum HoloByte/MicroProse v Německu. A tohle všechno je jedna velká společnost, která si dohromady říká Spectrum HoloByte / MicroProse.

Společnost zaměstnává po celém světě na dvě stovky pracovníků pro výzkum a vývoj her. Mezi její nejznámější zaměstnance patří Sid Meier (o kterém jsme již hovořili a o kterém ještě rozhodně bude řeč). Dále je tu Alexey Pajitnov, slavný ruský tvůrce Tetrisu. Pajitnov se do Spectrum HoloByte/MicroProse dostal při skoupení Bullet - Proof Software. V současné době pracuje jako konzultant a zaměstnanec na částečný úvazek.

Mezi -ml- a mojí maličkostí je Lisa Humphries z firmy Microprose, nejlepší PR, kterou jsem na ECTS potkal.

Třetím nejznámějším zaměstnacem firmy je Gilman Louie. Louie před lety založil Spectrum HoloByte a na svém kontě má sérii Falcon. V současné době je předsedou společnosti a má také funkci Chief Technical Officer a Strategic Development Officer.

Nedávno se Spectrum HoloByte/MicroProse podařil hezký husarský kousek. Společnost odkoupila od Paramount Pictures výhradní celosvětová práva na počítačové hry na jakékoliv platformě podle televizního seriálu Star Trek: The Next Generation a podle filmů Star Trek: Generations a Top Gun. Jak vidíte i tak starý film jako Top Gun je považován i v dnešní době za silný marketingový prvek.

MICROPROSE EUROPE

Možná vás trochu zarazilo, že existuje MicroProse U. S. a MicroProse Europe. MicroProse Europe byla založena v roce 1986 a usídlila se v Tetbury, v anglickém Gloucestershire. Firmě se tak otevřel široký evropský trh. MicroProse Europe má jako hlavní úkol výrobu a distribuci produktů svého amerického tatíka. MicroProse Europe pro americké hry zajišťuje také překlady a další modifikace nutné pro distribuci hry na evropském trhu. V posledních letech se ale MicroProse Europe staví stále více na vlastní nožky a přestává být jen nutným přívěškem americké společnosti. Společnost vytvořila například úspěšnou závodní hru World Circuit a podvodní válku v Subwar 2050. Největším úspěchem je ale v každém případě série strategií X-COM (viz níže).

MicroProse Europe už dávno není jen přívěškem zaoceánského giganta. V roce 1993 skončila firma jako druhá v prodejnosti nových (tedy full price, nikoliv budget) počítačových her v Británii. Firmě se také podařilo získat Telecomsoft, křídlo Britského Telecomu, které se zabývá vývojem her. Není to tak dlouho, co se společnost přestěhovala do Chipping Sodbury.

HERNÍ MÁNIE

Za poslední dekádu vydala společnost Spectrum HoloByte/MicroProse přes sto čtyřicet her pro PC. Prodejnost překročila čtrnáct milionů kusů. Podívejme se na některé z nich.

1942 - The Pacific Air War Gold

Multimediálně přepracovaný letecký simulátor je doplněn Full Motion Video a Audio trackem. Do hry se vtěsnalo šest nových letounů včetně Nakajimy KI-84 a Lockheeda P-38F. Mnoho dalších misí se objevilo jak pro modem tak pro hru jednoho hráče.

1944 - Across the Rhine

Strategie spojená se simulací tanku za časů druhé světové války a to ať chcete bojovat za spojence, nebo za nacisty.

Air and Sea

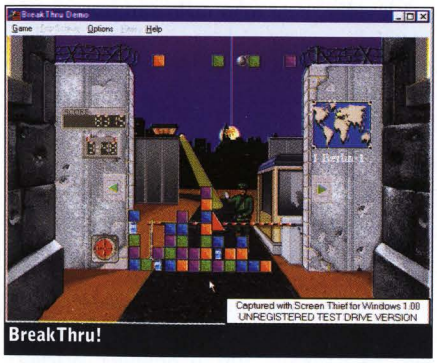
Balík dvou her - Fleet Defender a Subwar 2050 Under Pressure.

Airborne Ranger

Hráč se stává Rangerem vysazeným do nepřátelského týla s tajným posláním. Dvanáct misí ve třech různých částech světa.

BreakThru!

Autor Tetrisu Alexej Pajitnov vedl vývoj i na této puzzle - hře. Na první pohled jako kdyby BreakThru! vypadlo Tetrisu z oka. Kostičky padají odshora dolů a tam někde mizí. Princip je ale zcela jiný a dost zajímavý. Hráč musí dát k sobě skupinky kostiček stejné barvy. Když na ně klikne myší, celá skupinka zmizí. Ačkoliv koncept nedosahuje kvality Tetrisu, pokud bude stát pár stovek, neměl by vám ve sbírce chybět.



BreakThru!

Bricks, Blocks and Clocks

Balík tří puzzle - her. Obsahuje Super Teteris, Breakthru! a Clockwerx.

ClockWerx

Ruský génius Alexej Pajitnov vedl práce i na této puzzle - hře. Hráč ovládá ručičky na ztřeštěných hodinách a pokouší se je navigovat správným směrem. Škoda, že je pojem času tak deprimující.

Covert Action

Covert Action je doslova simulátorem agenta CIA. Hráč se zdokonaluje ve čtyřech základních vlastnostech - boj, řízení auta, kryptografie a elektronické systémy. Ačkoliv je grafika hry zcela poplatná své době, stačí si přimyslet multimediální provedení a máte trhák příští sezóny. Autorem je (kdo jiný) sám Sid Meier.

Dragon Sphere

Dragon Sphere

Fantasy adventure se MicroProse moc nevydařila. Hezká grafika, poutavý příběh a problémy střední úrovně se v kotlíku převařili a s výsledným koláčem není něco v pořádku.

Falcon 4. 0

Série leteckých simulátorů Falcon se zatím (t. j. od roku 1987) prodalo přes sedm set tisíc kusů. V lednu 1996 by se mělo objevit nové pokračování v sérii.

Falcon Gold

Balík několika leteckých simulátorů. Obsahuje Falcon 3. 0, Operation: Fighter Tiger, Hornet: Naval Strike Fighter, MiG-29 a Art of the Kill.

Fia Licenced Grand Prix Manager

- viz Grand Prix Manager

Fleet Defender

Letecký simulátor se točí kolem pilotů na letadlových lodí. Scénáře zavedou hráče k pobřeží Norska, Libye a několika dalších zemí.

F1 Grand Prix

Závodní auta formule 1 v klasické závodní hře.

F1 Grand Prix

Grand Prix Manager

Jako ostatně každý manager i tento postaví hráče do vedení týmu - tentokrát týmu Formule 1. Hráč bojuje o sponzory, nakupuje nové technologie a vybírá jak členy týmu tak samotné řidiče.

Gunship

Tento simulátor vrtulníku patří mezi definitivní klasiky svého žánru. Na svou dobu byl neporazitelný.

Gunship 2000

Další simulátor vrtulníku, který představoval ve své době totální vrchol technologie. Byl dokonce inzerován jako hardwarově náročný, protože běžel nejlépe na 286 +. To byly časy.

M1 Tank PLatoon

Tank Platoon je 3D simulátorem jednotky složené ze čtyř tanků. V každém operují čtyři muži a hráč může kdykoliv zaujmout pozici kteréhokoliv z nich.

Magic The Gathering

Celosvětově proslavená karetní hra, která by si v blízké době mohla vyžádat první mrtvé vyhladověním, se brzy dostane i na počítače a počet obětí tak nepochybně vzroste.

Master of Magic

Ne nepodobná XCOMu, zavede tato strategie hráče do světa magie a démonů. Staví se hrdá města, budují se armády a ovládají teritoria. Silnější se stane imperátorem.

Master of Magic

Master of Orion

Strategická hra z hlubokého vesmíru. Hráč ovládá jednu z deseti vetřelčích ras s níž se pak pokouší kolonizovat galaxie. Pokud hráč překoná náročné zaběhnutí do náročné strategie, dostává se do podobného šílenství jako u Civilizace.

MicroProse Soccer

Jeden z fotbalů, na které se díváte z ptačí perspektivy. Nabízí hru jednoho i dvou hráčů, různé povětrnostní podmínky a replay gólů.

Midwinter

Midwinter je strategická hra, která postaví hráče do role obránce malého ostrova, který se stal cílem invaze teroristických jednotek generála Masterse.

Midwinter II - Flames of Freedom

Zatímco v Midwinter I byl hráč obyvatelem světa, který právě zamrzl, v Midwinter II (šedesát pět let po M I) se začíná celosvětové klima postupně oteplovat. Midwinter Island se rozpadl na několik menších ostrůvků. Celosvětová bezpečnost je tentokrát ohrožena útoky Saharanského Impéria. Hráčův úkol je ubránit Agoru, hlavní sídlo Atlantické Aliance a rozdrtit agresora. Svět MII je asi osmkrát větší než svět M1. K dispozici je dvacet dva prostředků transportu.

Navy Strike: Task Force Command

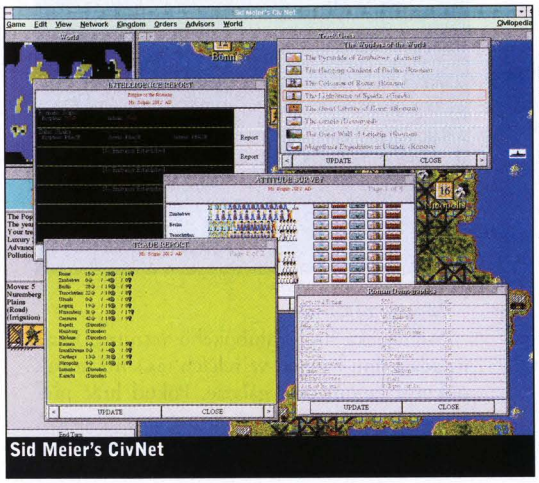
Simulátor se třemi letouny - F/A-18E, F-22N a AX bomber.

profil firmy Microprose

Pizza Tycoon
Strategie ze života starého MacDonalda. Hráč staví sérii restaurací s Pizzou po celém světě. Nejenomže si restaurace sám vyzdobí, ale navrhuje i recepty na jednotlivé pokrmy. Podobně jako v Transport Tycoonu i zde proti němu stojí konkurenční firmy.

Samurai
Tato zvláštní RPG zavede hráče do Japonska šestnáctého století a částečně se pokouší navodit atmosféru Pirates! Hráč se pokouší sjednotit všech čtyřicet osm provincií, které na ostrovech mezi sebou válčí. Na konci hry ho může čekat titul Shoguna - neomezeného diktátora.

Sid Meier's CivNet
Ačkoliv název CivNet zní zcela nově a jméno Sida Meiera slibuje kvalitní strategii, nemísí se tyto dva pojmy dohromady. CivNet je Civilizace pro Networks - sítě (až sedm hráčů najednou) s několika drobnými vylepšeními.


Sid Meier's CivNet

Silent Service II
Sto dvacet osm stránek manuálu, sedmdesát příkazů na klávesnici. Druhý díl simulátoru ponorky sice postrádá originalitu, ale vynahrazuje to množstvím všeho, na co si jen v ponorce a okolo ní můžete vzpomenout.

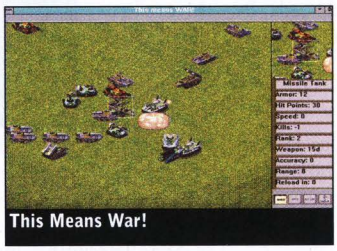
Sorcerors get all the Girls
Po rozpadu legendárního Infocomu se firmy předháněly v nabídkách odpadlým členům legendární firmy. Lucasfilm přetáhl na svou stranu Briana Moriarty, který pak vytvořil Loom. MicroProse U. S. přivábili Steva Meretsky, který pro ně vytvořil grafickou textovou adventuru se vším všudy. Hráč se v ní stane studentem magie na magické univerzitě, která se zčista jasna zcela vylidní.

Star Trek The Next Generation „A Final Unity"
První hra, kterou MicroProse zvládl po zakoupení licenec na Star Trek. Zajímavá adventure s pseudogenerováním příběhu. Stejně jako v seriálu, i ve hře se hráč setká se spoustou zajímavých civilizací.

Subwar 2050 Under Pressure
Simulátor bojové ponorky daleké budoucnosti dovolí hráči pilotovat jednu z pěti ponorek a zavést je do bojových misí ve čtyřech různých zónách - Antarktida, Severní Atlantik, Japonské moře a Jihočínské moře.

Supreme Strategy
Balík dvou strategických her - UFO Enemy Unknown a Master of Orion.

This Means War!
To znamená válku! je 3D isometrická strategická hra pro PC CD-ROM s docela velkými nároky na hardware. Na postapokalyptické Zemi mezi sebou válčí gangy Crocodile Ghandi, Mondo Khana a Shadowhawka. A to všechno kvůli katastrofě celosvětové počítačové sítě, která lidstvo uvrhne do reality Mad Maxe.

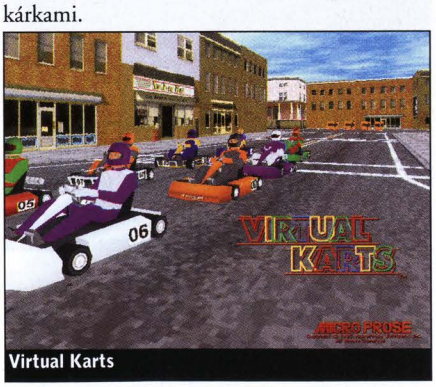

This Means War!

Top Gun: „Fire at will"
Nový letecký simulátor obohacený licencí na film Top Gun. Podobně jako v simulátorech Originu i zde je paralelně s misemi vyprávěn příběh. V cinematických sekvencích se mísí záběry z filmu s úplně novými filmovými scénami.

Top Gun: „Fire at will"

Transport Tycoon World Editor
Ke staré známé strategické hře je přidán editor světa a možnost hry po modemu. Nový grafický set dává možnost kolonizovat Mars od roku 1930. Tento program je Upgrade hry a vyžaduje Transport Tycoon.

Virtual Karts
Závodní 3D hra tentokrát s malými motokárkami.



Virtual Karts

X-COM Enemy Unknown
Největší úspěch Evropské divize Microprose. 3D isometrická strategická hra, která na první pohled vypadá jako líbivá adventure, přilákala spoustu lidí ke strategii vůbec poprvé. Bohatá Ufopédie živočišných druhů a nových technologií nenechává nikoho na pochybách, že za touto hrou stojí šílenci.

X-COM: Terror From the Deep
Pokračování úspěšné hry bylo původně plánováno jako datadisk, ale vyšlo jako plná hra, která nepřinesla do konceptu nic nového. Tentokrát neútočí vetřelci z vesmíru, ale z hlubin oceánů.

HERNÍ MÁNIE ROKU 1996

Firma MicroProse si pro nás na příští rok šetří několik tvrdých hitů.

Civilization 2000
Pokračování slavné strategie Sida Meiera by mělo vyjít v únoru. Bude šlapat na CD a pod Windows 95.

Formula One Grand Prix 2
Závodní hra umístěná na všechny oficiální okruhy F1 sezóny 94. Skutečná jména, skutečná auta, skuteční sponzoři, skutečná závodní hra.

Magic The Gathering
Již zmíněná karetní hra je plánována na březen 96.

1942: European Air War
Nový letecký simulátor by se měl obejvit v průběhu prvního kvartálu příštího roku. Potěší hlavně majitele CD mechaniky.

Star Trek Generations
Čistá adventure podle posledního filmu ze Star Trekovské série. MicroProse ji připravuje na březen 96 a na všem počítači se spustí, pouze pokud budete mít CD mechaniku a Windows 95.

Jak vidíte, není toho málo a to jsme se ještě nezmínili o mega-očekávaném UFO 3, o kterém si povíme mnohem více ke konci tohoto článku.

SIDNEY „SID" K. MEIER

Sid Meier je totální živoucí legendou světa počítačových her a přesto se o něm v našich herních časopisech vůbec nemluvilo. V tomto Excaliburu se to pokusíme napravit.

Sid Meier vystudoval University of Michigan, kterou opustil v roce 1976 s titulem bakaláře počítačových věd (Computer Science). V souvislosti se studií se traduje, že mezi Meierovy největší koníčky patřily vždy hry, historie a věda.

Před založením MicroProse pracoval Meier u General Instruments Corporation, v oddělení Business Systems Division. Tam programoval malé počítače od dubna 1976 do března 1982.

Meier stál v roce 1982 u zakládání MicroProse. Pokud se ale domníváte, že se tím pádem stal někým jako je Richard Gariott pro Origin, mýlíte se. Vyznat se v Meierových vztazích s firmou, kterou pomáhal založit, dá pěknou práci. Od založení MicroProse do října

Civilization

Pokud se chcete dozvědět něco bližšího o geniálním mozku, který stvořil Zemi podruhé (viz Civilization), přinášíme vám zde krátký **rozhovor:**

1991 byl Sid Meier Senior Vice President firmy, což je pozice skutečně silná. Ale už od zmíněného října 1991 do prosince 1993 byl jeho vztah s firmou pouze na úrovni konzultanta. Od ledna roku 1994 má ve firmě titul Executive Vice President of Creative development.

Sid Meier má za sebou velkou řadu hitů, z nichž mnohé nebudou naši nejmladší čtenáři vůbec znát. Jistě nebude od cesty ty největší připomenout.

Sid Meier's Colonization

Colonization byla hned od začátku inspirována Meierovým megahitem Civilization. Přestože nebyla tak úspěšná, dostala se hned při svém debutu, v září 1994 na první místa žebříčků prodejnosti.

Sid Meier's Civilization

Definitivně nejúspěšnější z Meierových her a dost možná nejúspěšnější strategie všech dob. Civilization byla jmenována Asociací Vydavatelů Software Best Strategy Program, Best Consumer Product a Best Entertainment Program v roce 1991. Na ECTS v roce 1992 byla jmenována Most Original Game (Nejoriginálnější hra), což jí definitivně sedí.

Sid Meier's Railroad Tycoon

Railroad Tycoon (zatím se ho prodalo přes osmdesát tisíc kusů) i jeho novější verze Railroad Tycoon Deluxe dávají hráči možnost stát se magnátem vlakových souprav. Další z oceněných her pod kterou je podepsán Sid Meier.

F-19 Stealth Fighter

Meierův letecký simulátor z roku 1988 byl jmenován nejlepším simulátorem roku Asociací Vydavatelů Software.

Pirates!

Tento zajímavý mix několika herních žánrů vynesl Sida Meiera ještě výše. Academy of Adventure Gaming Arts and Design udělila hře titul Nejlepší Fantasy / Science Fiction hra roku.

Pirates! Gold

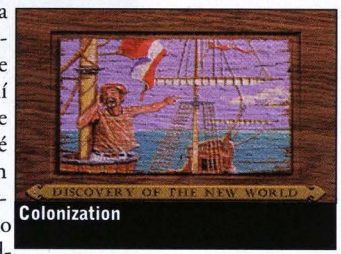
Není to tak dlouho co MicroProse přišla s Pirates! v novém, SVGA kabátě. Výsledek se jmenoval Pirates! Gold.

Silent Service

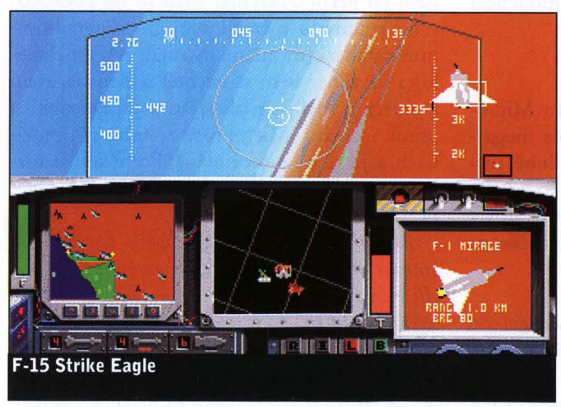
Silent Service je asi nejznámějším simulátorem ponorky na světě. V době vzniku - v roce 1986 byl Silent Service jmenován nejlepším simulátorem v USA, v Britanii, Francii i Západním Německu (tehdy Západním). V roce 1987 dostal Silent Service Platinový certifikát od Software Publishers Association. Prodalo se ho totiž přes dvěstěpadesát tisíc kusů.

Red Storm Rising

Tato klasika vznikla na motivy knížek Toma Clancyho, který se nám dnes vrátil jako světoznámý autor zfilmovaných knih „Honba na Rudý Říjen", „Vysoká hra patriotů", nebo „Jasné nebezpečí". Red Storm Rising se odehrává za dob potenciální třetí světové války. Hráč se dostává do velení americké ponorky operující ve vodách Atlantiku. Jeho cílem je zabránit ponorkám Varšavského paktu dorazit z jejich základny nedaleko Arktidy do Atlantiku, kde mají narušit Americké zásobování států NATO.



Colonization



F-15 Strike Eagle

F-15 Strike Eagle

Série leteckých simulátorů Strike Eagle se poprvé představila v roce 1985. Tento program si od té doby zakoupilo přes devět set sedmdesát pět tisíc hráčů. Úspěch hry dal vzniknout dvěma pokračováním - F-15 Strike Eagle II a F-15 Strike Eagle III.

„Nejvíce lidí chodí do kina pro grafiku a čte knihy pro jejich příběh. Jsou to ti samí lidé, kteří chtějí používat počítače pro interakci a pro příběhy v nichž oni sami mohou představovat hlavní postavy. Hráči také chtějí zápolit nepřerušeným potokem náročných a zajímavých rozhodování. Oblíbili si scénáře "co kdyby„ a konfrontační situace. "

-Kde jste se narodil?

Sid Meier: Narodil jsem se v městečku Sarnia, v Ontariu v Kanadě. Když mi byly tři roky, přestěhovali se moji rodiče do Spojených států.

-Zajímaly vás vždy počítačové hry?

Meier: Vždy mne zajímaly hry všeho druhu. Od strategií k historickým a k válečným hrám - a to i před počítači a počítačovými hrami.

-Pamatujete se na hru, která vás zaujala jako první?

Meier: To by asi byli Star Raiders na Atari 800, které jsem si koupil v roce 1980. Jeho grafické možnosti mne okouzlili. Koncem roku jsem dokonce založil a vedl Atari Users Group. Zpátky k otázce. Ještě bych mohl jmenovat Flight Simulator a Air Traffic Controller na Apple II.

-Jaká je vaše nejoblíbenější hra?

Meier: Moje neojoblíbenější „Sidova" hra je Civilization a nejoblíbenější „ne - Sidova" hra je Empire od Marka Baldwina. V poslední době jsem si dost užil se Sentry.

-Jaká je vaše oblíbená kategorie her? Strategie, simulátory,...?

Meier: Strategie mám rozhodně nejradši ať už na programování, nebo na hraní. Taky mám rád, když pracuji pokaždé na něčem novém. Vytvořil jsem řadu her, které jsou zcela odlyšné. Jsou mezi nimi strategie, akční hry i adventure. Všechny hry, na kterých pracuji jsou nějakým způsobem založeny na věcech, které mne zajímaly v dětství.

-Můžete nám říci nějakou veselou historku z programování?

Meier: Velmi zábavnou součástí programování hry je rešerše. Čtu knížky, dívám se na filmy a jdu do pole sbírat nápady, fakta a další marteriál pro své hry. Například pro Colonization jsme shlédli film „Last of the Mohicans" (tomu říkám rešerše - KaT) a pro Pirates! jsem se vydal na výlet do Karibské oblasti, do Nassau, kde jsem navštívil několik opuštěných pirátských pevností.

-Jak trávíte svůj volný čas?

Meier: Je velmi obtížné oddělit můj pracovní život od mého soukromí. Nápady na programy dostávám například, když řídím auto, nebo když se dívám na televizi.

-Jaký je váš oblíbený televizní pořad?

Meier: Dívám se na zprávy, pořady o tom co

se děje ve světě a vůbec o věcech, které lidi zajímají.

-Jakou posloucháte hudbu?

Meier: Při programování „Sid Meier's C. P. U. Bach" jsem si velmi oblíbil klasickou hudbu. Nicméně stále si rád poslechnu různé další styly.

-Jaký je váš oblíbený sport (ať už na dívání, nebo na sportování)?

Meier: Rád se dívám na fotbal, ale nejsem fanatický fanoušek. Taky si rád zahraju baseball s mým synkem Ryanem.

-Čtete rád? Pokud ano, jaké knížky vás nejvíce zajímají?

Meier: Absolutně. Jeden z mých koníčků je čtení knížek. Většina knih, které čtu, nejsou beletrií.

-Máte nějaké další koníčky?

Meier: Stejně jako čtení knih se rád podívám na film, nebo si zahraji na piáno.

-Můžete nám říci něco o vaší ženě? Jak se jmenuje a pracuje s počítači?

Meier: Její jméno je Lesley a k programátoru má definitivně daleko.

-Zmínil jste se o synu Ryanovi. Kolik je mu let a je to vaše jediné dítě?

Meier: Ryanovi jsou čtyři roky a ano, je to můj jediný potomek.

-Co si vaše rodina myslí o tom, že si v práci stále jen „hrajete hry".

Meier: Moje rodina mne a mou práci vždy nesmírně podporovala a navíc rádi dostávají hry zdarma.

-A na závěr, co si myslíte všeobecně o průmyslu počítačových her?

Meier: Průmysl se neustále mění - nové nápady a nové, stále silnější technologie. Okruh uživatelů se vyvíjí a roste. Multi-player hry a rychlejší počítače budou mít na budoucnost průmyslu velký vliv.

STUART „UFO" WHYTE

Stuart Whyte je producentem pro Microprose. Jeho jméno je pevně spojeno s mega - hrami série X-COM. V současné době připravuje Stuart X-COM díl třetí a tak jsme ho při té příležitosti požádali o rozhovor. Stuart byl tak laskav, že si na Excalibur udělal čas, za což mu patří náš dík.

Excalibur: Děkuju, že sis pro nás našel čas Stuarte. Mohl bys nám na úvod prozradit něco o sobě (něco ryze osobního :-)?

Stuart Whyte: Jasně, jmenuji se Stuart Whyte a už dva a půl roku pracuji u Microprose jako producent. Narodil jsem se v severozápadní Anglii, v Manchesteru roku 1971 (Hej, počkat, tohle nebylo domluvený, tenhle člověk je stejně starý jako já. Začínám mít mindráky. - KaT). Vystudoval jsem Computer Science and Management na univerzitě v Leeds.

Excalibur: Byl jsi už tenkrát nažhavený na počítačové hry?

Stuart Whyte: Během studií jsem si přivydělával jako nezávislý novinář. Psal jsem sloupek zaměřený na adventure hry pro anglický magazín „Amstrad Action" (to býval kdysi časopis věnovaný Amstradu CPC). Měl jsem přezdívku „The Balrog".

Excalibur: Prozradíš nám, jak se ti studium na univerzitě líbilo a jaký jsi byl student (nebudeme si to ověřovat :-).

Stuart Whyte: Nikdy jsem nebyl skutečně dobrým studentem. Měl jsem rád všechny ty lepší stránky semestrů a nesnášel všechnu práci a přednášky. Prolezl jsem univerzitou s ohodnocením 2ii (nebudeme překládat - KaT), ale když jsem tam byl, skvěle jsem se bavil.

Excalibur: Časy studií jsou bezvadný, ale všechno jednou končí. Kam jsi šel z univerzity?

Stuart Whyte má ve svých čtyřiadvaceti letech za sebou pěknou řádku her, které produkoval pro MicroProse Europe. V současné době pracuje na X-COM: Apocalypse, třetí hře v sérii her UFO.

SW: Když jsem dokončil studia na univerzitě, nebyl jsem si zcela jist, co dělat dál. Věděl jsem co nechci. Nechtěl jsem jít do počítačového průmyslu a trávit svůj čas programováním databází (to mě nikdy nijak zvlášť nebavilo) a už vůbec jsem se nechtěl stát managerem v oblečku. Měl jsem ale štěstí. Můj kamarád si všiml inzerátu Microprose v místních novinách a já se na něj přihlásil. Po několika rozhovorech jsem byl přijat jako Project Manager of the Video Games Division.

Excalibur: Tomu se říká skok v kariéře. Zůstaňme ale ještě chvíli u tvého soukromí. Prozradíš nám, kde bydlíš? Máš dům, nějaká domácí zvířátka atd.?

Stuart Whyte: Bydlím v pronajatém domě v Yate. Je to asi pět minut jízdy od Microprose. Microprose jsou situováni nedaleko Bristolu, v malé anglické vesničce Chipping Sodbury. Je to velmi pitoreskní místo, ale bohužel velmi tiché. Naštěstí je Bristol docela blízko.

Bydlím se dvěma přáteli, kteří se mnou chodili do univerzity. Teď se mnou pracují v Microprose. Oba začali pracovat jako termínovaní pracovníci na „Terror from the Deep" a tak nějak nikdy neodešli.

Dům, ve kterém bydlíme, je značně rozsáhlý a my se jeho úklidu příliš nevěnujeme (hodně času trávíme v práci, protože jsme do ní všichni zažraní). Už dlouhou dobu uvažujeme, že si v domě zařídíme síť, abychom mohli hrát hry po síti, ale zatím jsme se k tomu ještě nikdy nedostali. Já si zase strašně dlouho slibuju, že si koupím modem, ale mám tak trochu strach, že se na něm stanu závislým a skončím s gigantickými účty za telefon.

Excalibur: A co ta domácí zvířátka?

Stuart Whyte: V Chipping Sodbury nemáme nic takového, ale nedávno jsem se vrátil z Ameriky, kde jsem si koupil mladý stromek Giant Redwood. Giant Redwood jsou největší stromy na světě a všichni je určitě znají z Return of the Jedi, z kousku o Ewocích (Return of the Jedi - Jediho návrat je třetím z filmů Star War. Zmiňovaná episoda se týká měsíce Endor, jehož prales tvoří právě Giant Redwood. Ve filmu jsou ovšem opticky zvětšeny, takže se zdají asi dvaapůlkrát větší než ve skutečnosti. - KaT). Pokřtil jsem ho Audrey podle kytky z „Little Shop of Horrors". (Little Shop of Horrors - Obchůdek s horory můžete vidět u nás na videokazetách. Jedná se o novější verzi černobílého Cormanova filmu. Skvěle si tam zahrál Rick Morranis. Pokud máte rádi zpívané komedie, vřele doporučuji. - KaT). Audrey je zatím velká jen asi jednu stopu (asi třicet a půl centimetru - KaT), ale návod říká, že Giant Redwood může vyrůst pět stop za rok. Průměrná výška dospělého stromu je okolo tří set stop! Upřímně řečeno si stále nejsem jist, co s tím stromkem udělám. Nemyslím, že by ho ocenili moji rodiče a z domku se budu zanedlouho stěhovat do Bristolu (Nechcete někdo jeden Giant Redwood? - KaT).

Excalibur: Teď jedna klasická otázka. Jaká je tvá historie s počítači? Jak ses s nimi prvně setkal a jaký byl tvůj první osobní počítač?

Stuart Whyte: Když jsem prošel svým 11+ (vstupní zkouška na secondary school (neočekávejte ode mne překladatelský komentář, anglické reálie mi jsou stejně cizí jako tučná jídla - KaT), když mi bylo jedenáct, rodiče mi koupili Sinclaira ZX81 jako překvapení. Už si ani nejsem jist, jestli ZX81 byl populární v Evropě. ZX81 měl 1K paměti a černobílou grafiku. Zvuk neexistoval. Zamiloval jsem si tenhle počítač a utratil jsem všechny peníze za hry a hardwarové doplňky.

V roce 1985 jsem dostal Armstrada CPC. Velmi rychle jsem se stal závislým na adventure hrách. Nejraději jsem měl hry od Infocomu. (Fantastické textové adventure bez špetky grafiky. Na dílo Infocom navázala svou prací společnost Legend. - KaT). Mou nejoblíbenější byla „Lurking Horror".

Časopis „Amstrad Action" měl soutěž „Adventurer of the Year", kterou jsem vyhrál. To mne přivedlo ke psaní pro „Amstrad Action" a přezdívce The Balrog.

Na univerzitě jsem pracoval hlavně na PC a počítačích Sillicon Graphics (To jsou tak někde univerzity - povzdech. - KaT). V současnosti vlastním konzoli Jaguar. Ne že by se mi nějak líbila, ale miluji „Tempest 2000". Mám taky PC, Megadrive a SNES. Možná si koupím i Playstation, ale zatím se snažím odolat tomu pokušení a místo toho chodit víc ven.

Excalibur: Tomu se říká pevná vůle, Stuarte. Pamatuješ si ještě na první počítačovou hru, kterou jsi hrál?

Stuart Whyte: První hrou, kterou jsem vůbec hrál byla „3D Monster Maze" na ZX81. Byla to na svůj čas vynikající hra. Bylo tam

3D bludiště - něco tak trochu jako „Eye of the Beholder", ale s daleko jednodušší grafikou. Cílem bylo najít východ. Po celou dobu vás stíhal Tyranosaurus Rex.

Excalibur: Psal jsi sám nějaké počítačové hry a pokud ano, tak na jaké platformě?

Stuart Whyte: Po pravdě řečeno jsem žádnou „skutečnou" hru nenapsal. Ale na druhou stranu jsem si hodně pohrával s různými adventure creator utilitami na Amstradu a PC. První hra, kterou jsem produkoval u Microprose je „Tinhead" pro Megadrive. „Tinhead" vyjde už brzy, po hrozně dlouhém odkladu.

Excalibur: Jak by jsi porovnal hry ranných osmdesátých let a hry dneška?

Stuart Whyte: Hry v ranných osmdesátých létech trpěly mnoha omezeními, které my dnes nemáme (paměť, rychlost, atd.). Na druhou stranu se dnes, bohužel, čím dál tím více her dává cestou interaktivních filmů. Mnoho z nich je pak pěkně slabých. Byl bych raději, kdyby developeři her utratili své rozpočty na multimédia na hratelnosti. Bylo by to mnohem lepší než natáčení slabých herců.

Nicméně věřím, že FMV (Full Motion Video - KaT) a podobné systémy mají své místo ve hrách pokud zvýší hratelnost a atmosféru. Programátoři a designéři by se ale měli nejprve soustředit na hratelnosti. Atmosféra a realističnost by měli být ve hře důležité - hráči se musí cítit vtaženi do hry.

Excalibur: Dělal jsi vždy strategie a nebo jsi se k tomuto žánru propracoval?

Stuart Whyte: Produkoval jsem tři platformové hry - Tinhead, Impossible Mission na SNES a Megadrive a Boo! na SNES. Udělal jsem taky tři letecké simulátory - Gunship 2000 na CD32, F-15 II na Megadrive a F-15 na Gamegear. Dále by to byl X-Com: Enemy Unknown na Playstation, Terror From the Deep na PC a Pirates Gold na CD32.

Mé oblíbené žánry her jsou adventury a strategie.

Excalibur: Pracuješ pro Microprose na plný úvazek, nebo jako freelance?

Stuart Whyte: Jsem zaměstancem na plný úvazek.

Nejobtížnější částí výroby hry je, aby byla zábavná.

Excalibur: Jak vypadá tvůj běžný pracovní den? Musíš jet do práce, nebo pracuješ ze svého domu?

Stuart Whyte: Do práce vyrážím na devátou. Dám si snídani v kantýně pro zaměstnance a pak trávím půl hodiny zpracováváním své e-mail (elektronická pošta - KaT). Zbytek dne trávím rozhovory s týmy, řešením problémů, zpracováváním časových rozvrhů práce a pracovními schůzkami.

Excalibur: Můžeš nám říci na čem právě teď pracuješ?

Stuart Whyte: Momentálně pracuji na dvou X-Com hrách. O dalších projektech zatím nemohu mluvit. Je na nich ještě velká spousta práce a nechtěli bychom začít už teď zveřejňovat informace.

První X-Com projekt je konverze Enemy Unknown z Playstation na Kanji. Evropská a Americká verze byla právě odsouhlasena a měla by být na trhu každou chvíli. Je to namáhavá práce, protože musíme hodně designu přepracovávat.

Druhý projekt je X-Com: Apocalypse. Je to druhá hra od Mythosu (programátoři Enemy Unknown). Apocalypse vypadá skutečně báječně a je velkým skokem od předchozích dvou her. Nebude už používat stejný engine. Největší komplikací v produkci je definitivně čas. Projekty musí být dokončeny do určitého data, což je způsobeno finačními důvody a to může být skutečně namáhavé.

Tak tahle banda má na svědomí PC verzi her UFO: Enemy Unknown a X-COM: Terror from the Deep. Na to kolik dobré práce odvedli vypadají všichni docela svěže.

Excalibur: Když jsme už u těch problémů, jaká je nejobtížnější část práce na hře a jaká je nejobtížnější část tvé práce?

Stuart Whyte: Nejobtížnější částí výroby úspěšné hry je, aby byla zábavná, když ji hrajete. Nejobtížnější součástí mé práce je definitivně dodržet produkci hry podle harmonogramu a udělat ji v tak vysoké kvalitě v jaké to jen lze.

Excalibur: SVGA vezme rok 1996 stečí. Uvidíme UFO 3 v SVGA?

Stuart Whyte: X-Com: Apocalypse (změnili jsme základní jméno z UFO na X-COM) bude v hi-res. Všechno se odehrává ve futuristickém městě, ale zatím bych nechtěl zveřejnit víc informací! Na téhle hře pracuje několik velmi talentovaných lidí a bude to rozhodně něco speciálního.

Excalibur: Můžeš nám říci, jak se u vás začne výroba nové hry? Je něčí nápad dostatečným hnacím motorem a nebo se musí konat různé pracovní schůzky, průzkumy trhu atp.?

Stuart Whyte: Všechno to začíná s originální ideou. Zrodí se buďto u nás, nebo s ní za námi někdo přijde. Pak následuje série pracovních schůzek. Na nich se snažíme přijít na to, jestli taková hra bude dobrá hra. Také kontrolujeme časové rozvrhy a rozpočty, abychom si ověřili, že ji je vůbec možné vyrobit. Hodně lidí v Microprose jsou zarytí počítačoví hráči a to nám hodně pomáhá. Neustále se tu střílí novými nápady.

Excalibur: Jak dlouho trvá tvému týmu výroba jedné hry a jakou část zabere předprodukce a jakou playtesting?

Stuart Whyte: V dnešní době trvá dokončení průměrné hry běžně osmnáct měsíců. To je od začátku do konce. Dva až tři měsíce z té doby jsou věnovány na playtesting.

Excalibur: Je reklamní kampaň důležitá pro úspěšnost hry? Může dobrou hru špatný marketing zabít?

Stuart Whyte: Vytvořit správnou reklamní horečku pro hru je velmi důležité. Bylo mnoho dobrých her, které neuspěly pouze díky špatnému marketingu. Jako producent hry mám určitý vliv na marketing hry, ale není to vždy tak snadné dostat všechno do těch správných proporcí. Jinak by všechny naše hry byly number one!

Excalibur: Na celém světě se pohybuje spousta pirátského software. Jak to poškozuje Microprose?

Stuart Whyte: Pirátství rozhodně poškozuje průmysl. Microprose by měla o hodně více peněz na vývoj her, kdyby bylo více zisku z prodeje předcházejících titulů.

Excalibur: Jak vytváříte umělou inteligenci pro NPC postavy ve svých hrách? Má na to Microprose nějaké specialisty? Jak se postaráte o to, aby AI byla pro hráče dostatečnou výzvou?

Stuart Whyte: Julian a Nick Gollopovi napsali mnoho strategických her během let a neustále si hrají s rutinami umělé inteligence. Apocalypse vyžaduje mnohem komplexnější rutiny pro umělou inteligenci než předcházející hry a kluci se právě snaží pozměnit rutiny tak, aby AI nebyla příliš chytrá!

Excalibur: Každý může splácat dohromady nějakou „hru". Jak se postaráš, aby ta tvá měla nejenom lepší grafiku a zvuk, ale také hratelnost? Pro někoho to může znít jednoduše, ale jak dokážeš vytvořit něco, co bude zábavné také pro někoho jiného?

Největší chyba je, když časový rozvrh projektu sklouzává.

Stuart Whyte: Zabere to hodně času a úsilí. Vytváření her není vůbec jednoduchý proces. Neustále musíte objevovat nové, abyste se udrželi kompetitivní. Stále musíte vytvářet něco nového a excitujícího. Na začátku projektu trávíme spoustu času plánováním toho co ve hře bude a toho jak to ovlivní hratelnost. Jak hra pokračuje, hrajeme si s ní a pozměňujeme různé detaily, abychom to dostali co nejlepší.

Jak jsem už řekl, mnoho lidí v Microprose rádo hraje hry, takže většinou hodně her testujeme v průběhu vývoje na ostatních lidech v kanceláři.

Naše oddělení QA je také plné hráčů (konkrétně takových co vás roznesou v Doomu, nebo Grand Prix I než si toho stačíte všimnout). Tihle lidé tráví hodně času hraním, testováním a děláním návrhů.

(V současné době se začínají objevovat více či méně zajímavé české hry po PC. Jejich úroveň se ale zatím nedala se západní konkurencí srovnat ani co se týká dost pochopitelné grafiky a animací, ani po stránce hratelnosti, což je ale pěkná ostuda. Věřím, že je mezi našimi čtenáři plno takových, kteří by chtěli nějakou hru udělat a tak jsem Stuarta vyzpovídal i na toto téma. -KaT)

Excalibur: Co by měl člověk udělat, když by chtěl dělat počítačové hry jako své zaměstnání?

Stuart Whyte: Pokud se chcete stát počítačovým grafikem, musíte strávit hodně času kreslením! Pak pošlete svoje portfolio do různých firem, které vyrábějí počítačové hry (včetně Microprose pochopitelně!). Pokud bude vaše práce dost dobrá, tak máte velkou šanci, že se vám firma ozve.

Počítačové kurzy na univerzitách mohou pomoci vyleštit vaše programovací schopnosti, pokud se chcete stát programátorem. Ale zase je důležité portfolio dem nebo nepublikovaných her.

Designéři musí umět dobře psát a musí přicházet stále s novými nápady.

QA testéři jsou většinou lidé, kteří hrají hodně her. Pokud jste dobrý hráč a myslíte, že jste také dobrý ve vyhledávání chyb v programu, tak se podívejte do některých časopisů na nabídky práce.

Post producenta není tak snadné získat, protože všichni většinou chtějí zkušenosti v oboru.

Excalibur: Myslíš, že se o ně velké společnosti, jako Microprose, mohou zajímat?

Stuart Whyte: Absolutně! Buďto mohou přijít a pracovat pro společnost jako zaměstnanci a nebo se může dát dohromady tým, který se pokusí hru společnosti prodat.

Excalibur: To je povzbuzující. Bylo by pro ně lepší, aby nabídli svůj um nějaké společnosti a nebo nejprve vytvořili hru a pak se ji pokusili prodat?

Stuart Whyte: Microprose spolupracuje jak s vlastními, tak nezávislými programátory. Vlastně na tom vůbec nezáleží.

Excalibur: Dostáváš se do styku s takovými lidmi a pokud ano, jakých největších chyb se dopouštějí?

Stuart Whyte: Ano. Největší chyba, kterou lidé dělají většinou tkví v tom, že nepředpokládají spoustu práce, která je před nimi a tak dojde k tomu, že časový rozvrh projektu začíná sklouzávat.

Excalibur: Jak bys chtěl aby si tě lidé pamatovali?

Stuart Whyte: No asi jako docela fajn maníka!

Excalibur: Kým bys raději byl, kdybys nebyl tím kým jsi?

Stuart Whyte: Buďto Davidem Copperfieldem (kdokoliv, kdo si chodí s Claudií Schieffer je podle mě super), nebo Jean-Luc Picardem (to by bylo docela príma!).

Excalibur: Co bys raději dělal právě v tuto chvíli?

Stuart Whyte: Seděl bych s Claud... Errmmm... nechme toho.

Excalibur: Aha, takže díky za rozhovor a za tvůj čas Stuarte.

Tak to byl Stuart Whyte osobně. Doufejme, že se jeho nový projekt X-COM 3 vydaří. A když už jsme u toho UFO, možná bychom se mohli podívat i na dva brášky, kteří také stáli u zrodu této legendy.

MYTHOS GAMES, ANEB MYTHIČTÍ BRATŘI GOLLOPOVI.

Mythos Games to jsou vlastně dva bratříci - Nick a Julian Gollopovi. Z průměrné šedi korporativních programátorů je zachránil jejich zájem o umělou inteligenci a strategické hry. Dnes se o Gollopových říká, že prakticky přinesli strategické hry na osobní počítače. Začínali totiž už v časech legendárního ZX Spectra a BBC Micro. Založili tehdy malou společnost (i když tehdy byly všechny distribuční i developerské společnosti velmi malé) Red Shift a vydali Rebelstar Raiders. Po jejím úspěchu se rozhodli vydat celou sérii strategických her pro oba již zmíněné počítače - ZX Spectrum a BBC Micro.

Ačkoliv by se mohlo zdát, že Gollopovi musí mít vystudováno několik univerzit, že musí mít všechny šílené odrůdy matematiky pod palcem a že syntetická inteligence je bude zdravit už na dálku, jedinou aprobací v oboru strategií a umělých inteligencí jsou pro ně stolní hry.

„Dokázali jsme do omrzení hrát různé stolní válečné hry a RPG - tituly jako TRaveller, nebo Dunegons and Dragons, " říká Julian Gollop.

Je zajímavé, že ačkoliv se oba programátoři soustřeďují na umělou inteligenci a celkovou strategii svých her, největší potíže jim činí zpracovávání grafiky, tedy věc, kterou bychom ve strategiích brali za jakousi samozřejmou podřadnost.

„Je to tak trochu noční můra snažit se udržet krok s úrovní grafiky v dnešních hrách, " říká Julian.

Jejich práci ulehčují další pracovníci MicroProse, kteří se postarají o grafický design hry (velká úleva oproti časům na BBC Micro, kdy si museli dělat úplně všechno sami). Nicméně Nick a Julian musejí stále vypracovat program, který grafiku zpracuje.

Ačkoliv jsou Mythos Games v současné době proslavení především svým X-COMem, v budoucnu je asi uvidíme v úplně jiné části herního světa. Lákají je totiž 3D enginy, real time 3D polygony a podobné vymoženosti posledního roku.

„Dnes se dají pořídit skutečně dobré 3D grafické knihovny, " upozorňuje Julian a dodává, že už s bratrem diskutují na téma Rebelstaru tentokrát v doomovské podobě.

Další skupinou her, která Gollopovy láká jsou online hry a hlavně (neuvěříte) interaktivní filmy. Už si plánují jak se do nějakého takového projektu pustí. Nemělo by to ale být nic co se nám zatím distributoři her pokoušeli nabízet pod pojmem interaktivní film, ale program schopný vygenerovat pseudo náhodné postavy a příběhy. Místo, aby programátor vytvořil celou story hry, měl by jen vytvořit prostředí a nechat na hráči, aby ovládal rozvíjející se příběh. Hmm, uvidíme.

SOFTOGRAFIE MYTHOS GAMES:

1983
Rebelstar Raiders
(Spectrum)

1984
Chaos
(Spectrum)

1986
Rebelstar
(Spectrum)

1987
Rebelstar
(Spectrum, Amstrad, C64)

1988
Lord of Chaos
(Spectrum, Atari ST, převod na Amstrad, Amiga, C64)

1988
Laser Squad
(Spectrum, převod na Amigu a Atari ST)

1994
UFO - Enemy Unknown
(PC)

1995
X-COM: Terror from the Deep
(PC od Microprose za použití enginu Mythos Games)

patrně v březnu '96
X-COM II - THE APOCALYPSE

-KaT

SOUTĚŽ MICROPROSE

APOKALYPTICKÁ SOUTĚŽ !

Exkluzivně pouze pro čtenáře Excaliburu !
Jeden z největších vydavatelů her na světě - MicroProse se spojil s jediným českým nezávislým časopisem o počítačových hrách, aby společnými silami mezi Vámi našli ty nejodvážnější bojovníky X-COM !
A pro ty nejlepší čekají fantastické ceny, které nedostanete v žádném obchodě v České republice (a po pravdě řečeno i v Anglii byste s jejich sháněním měli velké, velké, VELKÉ potíže) !
Správné UFO ceny pro správné bojovníky X-COM z řad skvělých čtenářů Excaliburu !
1. X-COM bunda (jenom jedna a jenom pro toho nejlepšího)
2. X-COM tričko a X-COM hrníček (na mlíčko)
3. X-COM tričko (na tělíčko)
4. - 6. X-COM hrníček (chtěl by ho mít Pepíček)
7. - 10. X-COM placky (budou lítat jako facky)
Tyto ceny věnuje nejlepším válečným čtenářům Excaliburu firma MicroProse!
Dokažte, že jste bojovali a porazili mimozemské vetřelce ! Odpovězte správně na následující UFO - otázky !

X-COM otázka číslo 001:

Kde se odehrálo velké finále prvního dílu série UFO / X-COM?
a) na Marsu
b) na Zemi
c) na Cydonii
d) v Pátém rozměru

X-COM otázka číslo 002:

Identifikujte rasu mimozemšťana na fotografii:

a) Celatid
b) Chryssalid
c) Etheral
d) Floater
e) Muton
f) Reaper
g) Sectoid
h) Sectopod
i) Silacoid
j) Snakeman

X-COM otázka číslo 003:

Přiřaďte k vyobrazením bojových strojů X-COM jejich správné označení.
a) Avenger
b) Barracuda
c) Firestorm
d) Interceptor
e) Leviathan

1

2

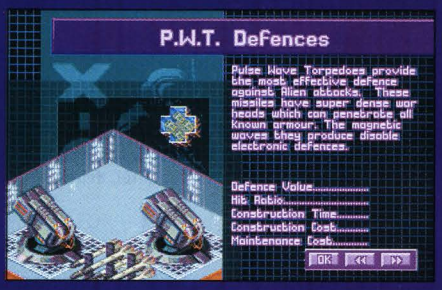
3

4

5

X-COM otázka číslo 004:

Seřaďte uvedené tři obranné systémy X-COM podle jejich výkonnosti od nejméně účinného po nejúčinnější.



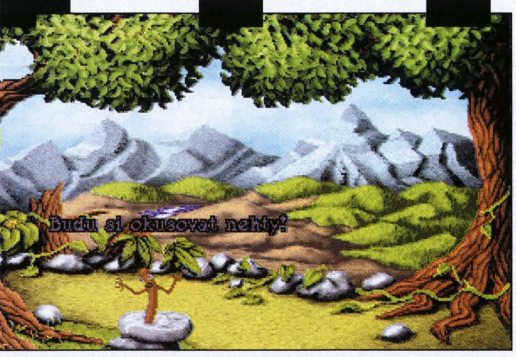
X-COM otázka číslo 005:

V roce 1996 čeká všechny bojovníky X-COM:
a) Apocalypse
b) Apocalipse
c) Apokalipsa
d) Apokalypsa
e) Apocalypse Now!

Správné odpovědi posílejte na adresu :
PCP Excalibur, soutěž X-COM,
P. O. Box 414, 111 21 Praha 1.

Uveďte svou plnou adresu a telefonní číslo! Pracovníci redakce Excaliburu, ani redaktoři (Errrr), nebo externí spolupracovníci se nemohou soutěže zúčastnit! Slosování provede zcela nezávislá Přemkova kočka (tím myslíme takové to lísavé čtyřtlapkové stvoření) a jména výherců budou uveřejněna v Excaliburu č. 53. Správné odpovědi posílejte co nejdříve, slosování provedeme v den uzávěrky.

recenze

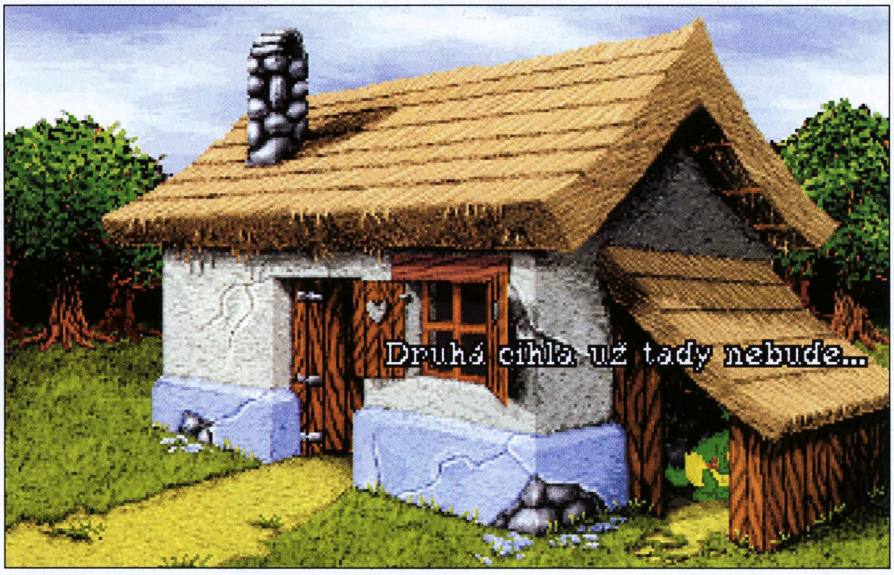


Zlá hůlka Evelýna má spoustu zlých nápadů. Ve hře si ji moc neužijete, ale pokud se oběví na obrazovce, strhává na sebe veškerou pozornost. Je dobře animovaná (ani na chvíli se nezastaví) a fantasticky namluvená. Fakticky si nejsem jist, jestli bych se s tou dívenkou co jí vdechla život chtěl, nebo naopak nechtěl seznámit.

platforma:	**PC**
minimum:	PC 386, 2 MB RAM, 11 MB na HD, VGA karta, myš
existuje na:	PC CD
typ:	adventure
žánr:	pohádka
tvůrce:	No Sense
producent:	Vochozka Trading
vydavatel:	Vochozka Trading
datum vydání:	prosinec 1995

KAREL TAUFMAN

Dračí historie



Zatímco ranné adventury se držely linií pevně daných svislou a horizontální osou obrazovky, ty pokročilé se s vypětím všech sil snaží dostat do ploché roviny monitoru dojem prostoru. Přináší to s sebou mnohá rizika, pokud grafik na takový úkol nestačí. Pokud se domníváte, že se tento styl grafiky dnes už neobjevuje, podívejte se na Agenta Mlíčňáka. NoSense se přesto nezalekli, vrhli se na 3d prostor a jak vidíte, zmákli ho docela slušně.

ENTRÉ. Adventur už má *Vochozka Trading* na svědomí několik. Nejprve tu byl dnes již legendární *Oslí ostrov.* To byla úplně první česká hra rozumných kvalit na našem trhu. Následovalo *„7 dní a 7 nocí“*, které vypadalo o hodně lépe a mnohé počítačové zakrnělce potěšilo svým erotickým příběhem. Byla to prakticky první erotická česká hra. Pak přišla pecka mezi očka všem českým tvůrcům - *Agent Mlíčňák.* První zahraniční hra kompletně v češtině. Roztomilá adventure překvapivé hratelnosti, kterou, abych promluvil slovy kolegy „nikdo nečekal“.

„Dračí historie“ se do historie českých her zapisuje tím, že je první kompletně namluvenou domácí hrou vůbec. Bude to její jediný klad? Bojíte se, že řeknu ano? Bojíte se hodně? To se mi nesnažte namluvit, vím že čtenáři Excaliburu mají pro strach uděláno, ale dobře, řeknu „ne“, aby to alespoň ty nejmladší z vás hned na začátku neporazilo.

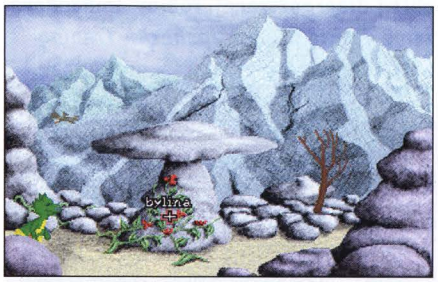
V HLAVNÍ ROLI - DRAK. Přesně tak. V hlavní roli této hry je zvíře. Ke všemu je to zvíře pohádkové a ještě navíc ve většině pohádek člověku nepřátelské - drak, saň, dragon, draconus. Jak jsem už naznačil, je tato pohádka postavená na hlavu a tak jsou draci bezproblémově asimilovaní do komunity městečka pod hradem a kromě toho, že se neumí pořádně obléknout a nechtějí nikoho pustit do jeskyně za městem, nedělají žádné potíže. Obyvatelé jsou naopak rádi, že je paní draková nezve na nedělní obědy.

Jídlo hraje v *DH* vůbec důležitou roli. Všechno se to motá kolem kouzelné polévky, zachránění bratříčků určených ke konzumaci a zákazu pojídání trpaslíků v celém království. Bertova matka neustále kuchtí na plotně polévku, žebrák pod hradem má hlad, ale sní pouze rakvičku s čerstvou šlehačkou, zatímco obr má všechny trpaslíky dávno naložené v láku. Mluvící židle se pasou v lese, ježek jde po jablku a hradní kuchyně skrývá mnohá překvapení. Velký jedlík má stroj na metání buchet, který ho udržuje při životě, aniž by dotyčný musel pohnout prstem. Bert musí solit, kořenit, přidávat ingredience jako kvasnice či ponožky. Jeden má z toho pocit, že by měl Vochozka své lidi trochu více živit. Přinejmenším pak autory scénářů.

Zpět k drakovi. Hlavní postava vlastně ještě žádný pořádný drak není. Nemá ani pořádná křídla, natož pak vytahané tričko jako jeho otec. Je to prostě malé juvenilní dráče a jmenuje se Bert. Tato originální idea (hlavní postava = drak) není poslední, kterou ve hře najdete.

Myslím, že hry s draky v hlavní roli můžeme bezproblémově spočítat na prstech jedné ruky. V rychlosti se mi vybavuje můj oblíbenec - osmibitový Thanatos se kterým jsem se něco nalétal. Pak si ještě dokážu vzpomenout na Draconuse, mou další osmibitovou lásku. Tedy ne-

Inventář v Dračí historii připomíná batoh Avatara v Ultimě VIII - Pagan. Tím si mne NoSense nezřízeně získali. Holt vědí jak na mne.



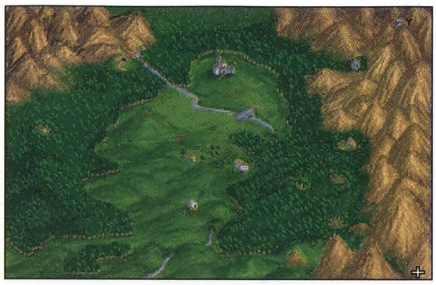
Všimněte si zvláštního stylu kresby hor. Nejenže je grafika v Dračí historii na velice dobré úrovni, ale ještě se jí daří udržet si v mnoha místech svůj osobytý styl.

myslete si o mě že jsem nějak na draky, nebo tak něco. Náhodou jsem docela normální. Náhodou ... docela. Asi.

Je škoda, že se autoři nepokusili šanci, která se jim neotřepaností zmiňované myšlenky naskytla, vyždímat do poslední kapky a dát nějakým kreativním způsobem hráči najevo, že skutečně ovládá draka. *NoSense* se ve skutečnosti omezili na poznámky o škrábání v nozdrách a trochu animovaného dýmu ze stejného místa. Hráč má tak pocit, že chodí, jako v tolika jiných adventurách, se zcela anonymní postavičkou. Hned na začátku vašeho nadšení vás to pochopitelně netrkne, ale s postupem času si právě tohoto aspektu *DH* zarytí pařani povšimnou. Konzumní hráč, popřípadě hráč podobného věku jako drak se ovšem nemá čeho obávat.

NPC POSTAVIČKY. Po tom co jsme rozpitvali mini-draka Berta se můžeme s klidným svědomím vrhnout na NPC postavy (postavy neovládané hráčem) které nám ještě v *Dračí historii* zbyly. Dokud máte na paměti mou výtku k Bertovi, uvedu postavu, která vychází daleko méně plošná než hlavní hrdina - odpudivý obr. Tenhle neohrabanec docela inteligentně konverzuje a do nejmenších podrobností rozebírá svou zálibu v pojídání trpaslíků. Bez zbytečných brutalit se zmiňuje o jejich skladování v láku a o nejlepších receptech na jejich úpravu. Chvíli máte pocit, že se bavíte se starou babičkou u plotny.

Do hezkých dimenzí se nám vytvarují další NPC - židle v lese. Personifikace tady nabírá díky fantazii autorů tak šílených rozměrů, že jim nestačí, aby židle mluvili, vytvořili jim celou historii. Hráč se dokonce dozví o jejich revolučním hnutí a jeho krvavém (v tomto případě ne doslovně) potlačení. Židle mají vůbec spoustu zajímavých zvyklostí. Živí se trávou a pro zábavu levitují. Škoda, že si pokecáte jen se třemi z nich. Podobně jsou na tom i pařezy, které mají v zásobě rozsáhlý a neuvěřitelně nudný (to byl i tvůrčí záměr, takže se nejedná o výpadek baterií u autora textu) příběh vlastního života. Chvíli máte pocit, že se pročítáte některým ze „Závěrů sjezdů strany". Apropos - závěry sjezdů strany. Já vám měl takovou smůlu na učitele občanky. Na základce to byla psychopatická čtyřicetiletá panna (asi z povolání), která každého jedenáctiletého caparta podezírala z kontrašpionáže a při mnoha příležitostech nás podrobovala doslova křížovým výslechům a testům zaměřených na to, kdo z našich známých, nebo příbuzných poslouchá Svobodnou Evropu. Tahle děvucha, nebo co to bylo, byla tak roztěkaná, že každých třicet sekund musela alespoň jednou škubnout hlavou. Škub! Chvíli nic a zase ... škub! Hrozivě tlustý makeup na její tváři se vždy otřásl a pár jeho šupinek odpadlo a zacinkalo o podlahu. Hladomornu! Ale dost. O mém profesoru občanky z gymnázia si povíme zase někdy jindy.



Na mapě hry se vám v přímé úměrnosti k vašemu postupu objevují nové a nové lokace. Místo věčného brouzdání prázdnými obrazovkami můžete použít mapu jako teleport mezi vybranými screeny.

Takže pařezy. Mají svoji story, která mapuje jejich život. To samé platí o Trollovi, který tu hlídá most a to hned ve třech podobách. Dozvíme se, proč stávkoval, proč má „jenom" dva rohy a jak to bylo s jeho rodokmenem. Dívky, těšte se! Uvidíte ho tu i hambatého. Puritáni, uklidněte se! Nic z toho, co vás tak vzrušuje mu není vidět. Podobně propracovaných postav je v příběhu ještě několik. A historie všech je podobně převrácená, jako historie trolla, nebo židlí. Až se například setkáte se šipkařem, zjistíte, odkud se vlastně berou šipky atd. atp. etc. abc.

HEMINGWAY BY SE DIVIL. Po celou dobu *Dračí historie* někomu zvoní hrana. Ten někdo je zlá kouzelná hůlka Evelýna, jejíž konec se zcela nezadržitelně přibližuje. Když už jsme si řekli hodně o tom, kdo v *DH* vystupuje, jaké má koníčky, záliby a úchylky, je na čase podívat se na příběh samotný. Jak autoři prohlašují, pokoušeli se o pohádkovou grotesku. Pokud tedy vyzní některé části příběhu nelogicky, nebo šíleně, nebude chyba až tak úplně ve mě.

Všechno to začíná jednoho krásného pohádkového dne. Zlá hůlka Evelýna se rozhodne dobýt svět a jen tak pro začátek se rozhodne vykonat nějaké zlo. Promění loutky potulného komedianta v kamenné sošky. Divadélko je zničeno!

Bohužel se k tomu všemu nachomýtne i dráček Soptík, pardon, dračule Bert a toho nečeká doma za vylomeniny nic jiného, než výprask. Tady by mohla naše story končit. Barker by vylíčil jak dračí otec za trest spálí dračího syna na popel. Poe by nechal tatíka propadnout amoku a v zápalu šílenství rozsekat zlobiváka na haši. Adams by vymyslel něco jako interpolární tenis. Jakmile by otec udeřil do synova pozadí, odpinkl by ho na tenisové utkání ve Wimbledonu někdy v roce 1985. Hráč na kurtu by Berta odpálil zpět atd. *No Sense* to zařídili tak, že když se Bert vrátí domů, není po jeho otci ani vidu ani slechu. Ačkoliv se paní draková nabídne jako dobrovolník, výprask od ní Bert rezolutně odmítne. Místo toho se vydá hledat svého otce a s ním i ten jediný správný výprask. Znáte to. Rodiče si nevybereš, jméno si nevybereš, ale ten správný výprask ...

To jsme urazili tak prvních pět procent příběhu. Zbytek pak tvoří Bertovo prolézání pohádkové země. Podle vzoru „O kohoutkovi a slepičce" musí dráčule provádět různé služby a úkony, aby nakonec dostal hlavu rodiny zpět do domácnosti. Když se mu to nakonec podaří a hráč by si mohl myslet, že je všemu dění konec, oba rodiče se „někam" vypaří a tolik slibovaný výprask pokládají najednou za zcela podřadnou věc. Na Berta ale čeká ještě poslední boj. Musí totiž odrovnat hůlku Evelýnu. Na tak jemnou pohádku je to sice konec poněkud tvrdý, ale co naplat - příběh je lineární a nelze si vybírat. Někteří z nás by hůlku jistě raději rozštípli sekyrkou, nebo jí jen utrhali ručičky, popřípadě zazdili její spodní konec do betonového kvádru, aby si už nemohla tak provokativně poskakovat, ale co naplat, taková je život.

ANIMACE. Ačkoliv i veskrze statické adventure dokáží hráče oslnit (viz mega-úspěch *MYST*) jinými aspekty své existence, jako je promyšlený příběh, logické úkoly a propracovaná grafika, u adventur s postavičkou (snad bych mohl použít termín adventury *Monkeyovského* typu?) jsme již přivykli rozsáhlým animovaným sekvencím v nichž postavičky předvádějí nejrůznější akrobatické výkony, vyvolávají magické blesky, ohnivé deště a provádějí podobné vylomeniny. Takovéhle animace prostě nesmí v adventure s postavičkou chybět.

Na druhé straně těžko budeme očekávat, že malý český tým zplodí za pomocí papíru a tužky stejné grafické orgie jako *Sierra* s jejich *Video Capture* systémem. Takže máme se bát animací v *DH*, nebo ne? Řekl bych že ne. Autoři se snažili a snažili se na české úrovni. Na lepší české úrovni, řekněme.

Předně jsou tu oživující animace, které doprovázejí snad každý screen. Tu kape kapka z rampouchu, támhle se z komína vznáší dým. Pták ustavičně naráží do stromu a padá k zemi, kde si natluče jenom proto, aby zase vzlétl a pokračoval ve své každodenní půlhodince masochismu. Houby na cestičce tancují kankán a židle v lese levitují, nebo se pasou (to jste nevěděli? podívejte se někdy v noci do obýváku). Kromě těchto animací najdete pár animovaných sekvencí *Lucasovského* typu „ve stejnou dobu na jiném místě". Myslím, že jsem za celou hru viděl celkem tři, vlastně čtyři počítáme-li intro ke kterému se ještě musím vrátit. Tyto sekvence skutečně potěší a osobně jsem je nečekal. Říkají mi, pozor, tady si někdo dal práci!

Další druh animací doprovází některé akce hlavního hrdiny. Není jich tu mnoho, ale po-

kud jsou působí dost dobře. Hlavně práce s poletujícím oblakem, nebo vůní z polévky působí značně schopně.

Posledním druhem animace o kterém se můžeme zmínit je animace hlavní postavy. A tady bych si trochu postěžoval. Nápad s drakem jako hlavní postavou je skvělý. Animátoru se zde naskytují nevídané možnosti grafických orgií, protože si může v rámci jistých svalových zákonitostí vymyslet ty nejfantastičtější pohyby. Náš dráček Bert ale jen chodí a chodí. Sem tam se shýbne, kopne do dveří, ukáže vztyčený palec, usměje se, nebo vypustí trochu páry z nozder (ve kterých se prý rád šťourá pohrabáčem). Je to takový standart, na který jsme si už zvykli, ale mne to přesto trochu zklamalo. Možnosti originálního nápadu nebyly zcela využity. Na druhou stranu by to asi chtělo renderovat hlavní postavičku z trojrozměrného drátového modelu, mňo, změňme téma...

Vraťme se k již zmíněnému intru hry. Ačkoliv se skládá jen z několika obrazovek a trochy animací, lepší jsem už dlouho neviděl. Má obrovský švih a nápad s loutkovým divadýlkem přes celou obrazovku jsem osobně ještě nikde neviděl. Idea s „vyblejsknutím" obrazovky fotoaparátem už byla v *North and South,* ale přesto působí hezky a poskakování písmenek názvu je taky svižné a příjemné. Hezky působí dokonce i sekvence výrobních firem před intrem. Samotné logo *No-Sense* vypadá značně novátorsky a dokonce i logo *Vochozka Trading* potěší oko (jenom mi není jasné proč je na obrazovce po tak krátkou dobu?).

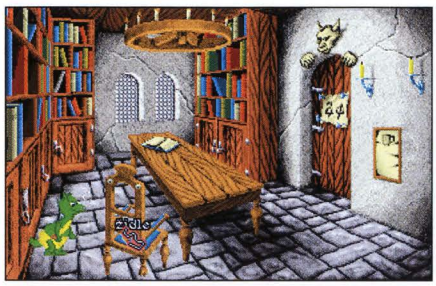
INSTALATÉŘINA A JINÉ TECHNICKÉ PRÁCE. Protože Dračí historie není jenom komplexní hrou, ale také počítačovou hrou, budeme se muset mrknout i na její technickou stránku. Protože jsem člověk chaotický, začnu od začátku (Hahá! Přelstil jsem vás! Netušili jste, že mám na mysli chaos matematický!).

Instalce *DH* je velice jednoduchá a zvládne ji i moje sestřenice. Tedy, abych se přiznal, nezkoušel jsem to s ní, ale podle toho, jak svou sestřenici znám, zvládla by ji. Asi. Nechme toho. Prostě my ji zvládneme a basta. Na hard disk se při tom uloží zhruba jedenáct mega dat, přičemž veškeré nahrané samply zůstanou na CD odkud se přehrávají.

Jedenáct mega na HD se může zdát někomu hodně, na druhou stranu tím získáte plynulost hry a rychlost reakce na vaše akce. Čtení z CD totiž trvá PC-čku nepěkně dlouho, zatímco z HD je tak rychlé, jak jen to na PC jde. Pokud jste tedy zvyklí z některých adventur na silné prodlevy při přechodu z obrazovky do obrazovky, tady na ně zapomeňte.

Instalace zvukové karty patří k jedné z nejlehčích vůbec. Stačí spustit prográmek setup a chytrý executable si ji sám najde. Bohužel není všechno zlato co se třpytí a tak si tenhle hošan najde jen parametry pro *Sound Blaster.* Hra totiž podporuje pouze *AdLib* a *SB.* Pokud chcete hudbu z *AdLib* musíte navíc provést ruční úpravu v konfiguračním souboru. Její postup je naštěstí kvalitně popsán v readme. txt a tak ji zvládne i, eh, však vy víte kdo.

Floppy verze hry je chráněna kódem vpisovaným z manuálu, CD verze je chráněna přítomností CD v mechanice. Snad mi rozumíte.



Hezká grafika, že? Ale kvůli ní sem tento screen nepřišel. Je tu proto, aby vám ukázal jednu z nejlepších funkcí interface Dračí historie. Pokud lze předmět, který máte na kurzoru, použít na některou věc na obrazovce, takhle hezky dco červena se vám orámuje.

INTER - FACE = VNITŘNÍ OBLIČEJ. Tak nějak. Interface hry je vskutku povedený a díky některým shortcutovým klávesám překonává dost možná i Simona 2. Ale nepředbíhejme. Eh, co to svádím na vás. Chtěl jsem říci (hluboký hlas) „Nepředbíhej Kadlíku! Kadlíku, Kadlíku, dobrá kaše na mlíku, ještě lepší na smetaně, ale tu ty nedostaneš!" Co to? Že bych se zbláznil? Počkejte, skočím si to ověřit.....Ne je to v pořádku, jsem skutečně stále blázen. Můžeme tedy pokračovat.

Ve hře budete používat tři základní menu. Je to mapa na níž se můžete rychle pohybovat mezi některými lokacemi, inventář a save-load paluba. Na všechny menu je přístup jednak klávesovými zkratkami - stisknete klávesu a menu je zde - a jednak z myši. Zajedete myšákem na vrch obrazovky - objevíte inventář. Zajedete na spodní okraj obrazovky, narazíte na základní menu hry s postupem k mapě, save-load atd. Prosté, jednoduché a funkční. Jako správný interface, ani tento nepřekáží ve hře, trapně nezdůrazňuje svou dokonalost, ale skromně, aniž by na sebe příliš upozorňoval hráče provází celou hrou.

No Sense se ale nezastavil a šel dál. Jak jsem se již zmínil, dohodil nám několik příjemných klávesových zkratek - shortcutů, které činí hru obzvláště playable - česky plaiabl.

Speciálními funkcemi lze zapínat a vypínat titulky, ovlivňovat jejich rychlost a měnit rychlost dráčkovi chůze. Regulovat lze i hlasitost hudby a zvuků. A na závěr to nejlepší. Pokud zkoušíte použitelnost předmětů v určité místnosti, nemusíte si pro další chodit zpět do inventáře. Klávesami lze přehazovat jednotlivé věci pod kurzorem (viz manuál strana 6 - 10). A to jsem se ještě ani nezmínil o tom, že pokud lze předmět v daném místě použít, předmět na kurzoru se červeně orámuje. Doufám že si to hoši nenechali patentovat.

TATI, ONO TO MLUVÍ. Ano, synku, mluví a navíc velice hezky. Všechny texty ve hře (kromě myšlení, které je vyjadřováno graficky „... . ") jsou česky namluveny. Pokud česky nerozumíte, můžete si ještě zapnout titulky (české). You may switch on the Czech subtitles, if you want to (poznámka pro česky nemluvící cizince čtoucí tuto recenzi).

Na ozvučení světa Dračí historie pracovali amatérští divadelní herci a je to poznat. Dalo by se očekávat, že první česky namluvená adventure bude odfláknutá stylem „Co se s tím budu párat, bude to první namluvený, tak lidem bude stejnak fuk, jak dobře. Alespoň budu moct u další takový hry udělat snadnej kvalitativní skok vpřed. He, he... ". Očekávat bychom to nepochybně mohli, ale naštěstí (právě spínám ruce, abych svým slovům dodal patřičný dramatický podtext) budou takováto hypotetická očekávání nenaplněna. Na to, že se jedná o skutečně první českou hru takovéto úrovně nastavila *DH* laťku pěkně vysoko. Přesvědčí se o tom kdokoliv, kdo ji bude chtít překonat.

Tuhle lahodu si ovšem budete moci užít jen tehdy, pokud jste ... ano, tušíte správně a ti kteří zaspali dobu se oprávněně třesou strachy, ... pokud jste zakoupili CD mechaniku. Všechny hlasy jsou na CD namluvené pěkně jeden za druhým, od středu až k okrajům. *Dračí historie* je sice k dostání i na floppy discích a pro ty zaostalejší se nepochybně stane i přesto nutností, ale herecké hlasy dokáží přenést svět hry do úplně jiné dimenze, takže pokud CD vlastníte, ani neuvažujte jestli se vám vyplatí ušetřit těch pár korun na floppy verzi.

CELKEM S LELKEM. V *Dračí historii* nenajdete ani kapku krve. Veškeré násilí se omezuje na likvidaci jedné kouzelné hůlky a ostřelování listu stromu (z čehož má pak dráček Bert solidní deprese). *Dračí historie* je tak vhodná pro pařany veškerých věkových kategorií a jako vánoční dárek je absolutně dokonalá. Škoda že tato recenze asi nevyjde do vánoc (ostatně *DH* lze doporučit i jako dárek k narozeninám). S tím přichází pochopitelně i malý problém. Pokud by snad hráč od *Dračí historie* naivně očekával pouze krev, brutalitu, rozplizlé vnitřnosti a ... censored... byl by zcela nepochybně zklamán. Pokud nás nyní čte nějaký takový masochista, nelze než mu doporučit, aby si šel někam do ústraní spustit Windows 3. 1. My ostatní totiž máme na práci něco důležitějšího - jít si hrát. **—KaT**

DRAČÍ HISTORIE

88

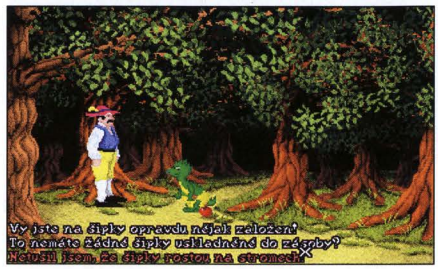
grafika: 85
animace: 70
hudba: 84
zvuk: 89

testováno na: IBM PC 486/33, 8 MB RAM

speciality: první kompletně namluvená česká hra vůbec

pro: velmi dobrá grafika pozadí **proti:** nepodporuje Gravis Ultrasound

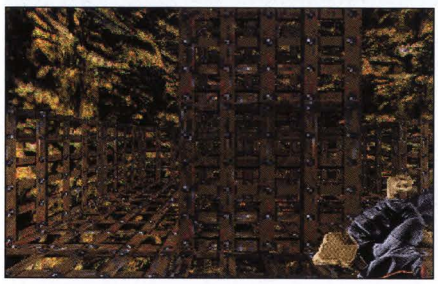
Trollové se tu opalují do zelena a peněžchtiví draci rozvracejí rodiny. Pohádková země v nové hře od *Vochozka Trading* byla vytvořena typicky českou fantazií.

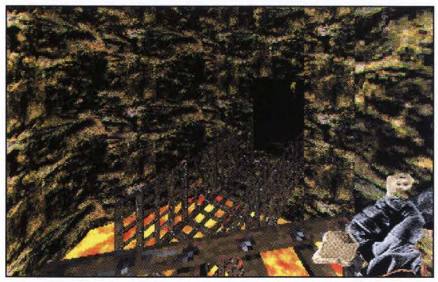


Witchhaven

MIREK KOPECKÝ

Jedna z mála her, která svou originalitou vyzařuje v jiném jádře než DOOM a tím se ubrání monotónnosti a stereotypu. Recenze na mírně nadprůměrnou akční hru je před vámi.





DOOM PŘEKONÁN? Nyní vás vyzývám, abyste odložili motorové pily, rotační kulomety a opakovačky a přenesli se do doby středověku, kde se odehrává dění této hry. *Witchhaven* je hra, která rázem utře nosy těm, jenž uznávají *DOOMa* jako KING KONGA všech akčních her. V té době měl *ID SOFT* nadvládu nad světem akčních her, *DOOM* přinesl inovované image *Wolfensteina,* po němž se mnoho tvůrců her popravdě řečeno opičilo. Někteří přidali SVGA, ale zapomněli domyslet příběh, jiní doplnili více zbraní a rázem zapomněli na grafiku či na zvuky apod. Mnoho autorů spadlo do hluboké jámy, jelikož zjistili, že jejich vyvyšovaný paskvil na *DOOMa* prostě nemá. Copak těmto hrám chybělo? Byly to kouzla, magie, kouzelné předměty, více nástrah a nepřátel.

Doba utíkala a utíkala až na konci roku 1995 vykvetl nový základ. Mezi prvními to byl právě *Witchhaven,* který započal využívat magii, kouzelné pergameny, lektvary atd. Záhy přišel s podobnou technikou *HEXEN,* jehož mladší bráška tolik magiku a kouzelný materiál nevyužíval.

Klasický výhled z vlastních očí v každém vzbudil úspěch. Bylo třeba vymyslet něco poutavého, něco, co by se tolik *DOOMovi* nepodobalo a naopak samotného *DOOMa* překonalo. *Witchhaven,* dle mého názoru *DOOMa* nepřekonal, nýbrž je s ním na stejné línii úspěšnosti.

CO JE NOVÉHO? Ve *Witchhavenu* se hromadí samé kouzla a magie. Na tom je hra vlastně založená. Hned na začátku se seznámíte s lektvary, které budete neustále na své strastiplné cestě sbírat. Lektvary jsou nalité do lahviček v různorodých barvách. Lektvar modré barvy vám po zkonzumování dodá 25 procent energie. Jakmile vypijete červený lektvar budete odolní proti ohni, béžový lektvar vás umožní být neviditelným. . . . . / viz. přehled lektvarů/.

Nemusíte mít strach, že bude k dispozici málo kouzel, je jich celkem osm. Jejich účinky si můžete přečíst v dolní tabulce přehledu kouzel. Rozmanitý je i výběr zbraní. Disponovat budete stejným počtem zbraní jako máte kouzel, čili osmi. Každá z nich, a to je skutečně originální, má svoji existenci, výdrž. Meč se např. po několika použití rozpadá a je třeba ho vyměnit za nový. Dobrá náhrada na místo munice.

Vaším úkolem v každé z 25 misí je zlikvidovat co nejvíce nestvůr na zemi, sebrat pak nějaké ty pergameny s kouzly. Celá akce je založena na honbě po pergamenu, jehož znakem je pěticípá hvězda šedé barvy. Pomocí něho se můžete teleportovat do dalších kol. Pro sensibily se nabízí možnost snížit brutalitu. Jestli nechcete, aby ze skřetů vylétávaly vnitřnosti a jestli nechcete, aby po vás nějaký neřád pohazoval tímtéž, snižte prosím v hlavním MENU volbu BLOOD/CORE na minimum, jinak vám zajisté bude špatně.

GRAFIKA. *Witchhaven* využívá 3D Build Engine. Grafika je na tomto místě skvělá. Na Pentiu v SVGA je vše dokonale detailní. Líbí se mi např. rozdíl mezi VGA a SVGA. Ve VGA jsou na nepřátelích vidět přirozené „kostky", naopak v SVGA je animace postavičky znatelně hladší. K mání je nepřeberné množství tajemných dekorací, exteriérů. Takovou dekoraci si můžete vytvořit sami. Pokud ve svých výpravách najdete luk s tornou plnou šípů, zkuste si vystřelit šíp do zdi a shlédnete něco, co jste dosud ještě neochutnali, šíp zůstane zabodnut ve zdi (malinko originální). Pěkné je i zpracování visacích mostů. Kdybych měl hodnotit grafiku, je super. Stačí jen podotknout, že v módu VGA si můžete plynulost vychutnat již na 486 DX/33, 8 MB-RAM. Jak vidíte, nároky nejsou zase tak náročné. Na SVGA mód potřebujete bezbytně počítač s procesorem Intel Pentium a s taktovací frekvencí 100 - 120 Mhz.SVGA si vystačí s pouhými 8 MB-RAM paměti!

platforma:	**PC-CD**
minimum:	486 DX33, 8 MB RAM
doporučeno:	Pentium 100 (SVGA) ; 486 DX2/66 MHz, 8 MB RAM (VGA)
typ:	akční
žánr:	středověká fantasy
výrobce:	Capstone
distributor:	US GOLD

ZVUK, HUDBA. Hrozivé výkřiky skřetů, bouřlivé posměšky ďábla, drtivé dunění z chřtánu divokého býka, poetické ozvěny z ďáblovy pekelné kovárny, šumivý zvuk z bublin červeno červené lávy, dveře, jenž po otevření skřípají o sto šest. To je široký sortiment ozvučení ve hře *Witchhaven.* Zvuky jsou na úrovni a na SOUNDBLASTER AWE 32 téměř nepřekonatelné.

K hudbě nemám co dodat. V každé jiné úrovni je jiná. Audio nepodporuje a celkově je průměrná.

NA ZÁVĚR. *Witchhaven* je perfektní hra s mnoha dobrými nápady a širokým sortimentem magie, jinak se o nějaký velký převrat mezi hrami tohoto typu nejedná. **—KEVIN**

WITCHHAVEN

73

grafika: 80
zvuky: 70
hudba: 70
animace: 70

testováno na: 486 DX4/100, 8 MB-RAM, qs CD, SB 16

pro: hra po síti i po kabelu **proti:** hra po několika misích padá

platforma:	**PC-CD**
minimum:	486 DX/66, ds CD, SVGA
typ:	simulátor
žánr:	letadlo
počet hráčů:	1-8
tvůrce:	DID
distributor:	OCEAN
datum vydání:	prosinec '95

Startuji z letiště v Trodheimu, runway 15. Číslo runwaye vám sdělí základna. Je docela legrace tu správnou runway nalézt. Ještě, že jsou v manuálu.

Pohled z kabiny zezadu. Po celém tom panelu se pohybujete po obrazovkách. A velmi pomalu.

EF 2000

Skvělé pokračování skvělého simulátoru. Hardwarově příliš náročný, ale jinak velmi dobrý simulátor.

TOMÁŠ JUNGWIRTH

Uplynula krátká doba a už se setkáváme znovu se simulátorem *EF2000* a firmou *DID*, která tento povedený kousek vytvořila.

Podíváme se na koncepci celé hry, která je mimochodem tak jednoduchá a strohá, že vám připadá jako: „Chceš letět? Ano? Tak si sedni, zmáčkni enter a leť". Nic víc. Ale i v tomto zdánlivě příliš jednoduchém prostředí si zajisté vzpomenete na spousty zbytečných menu a tlačítek, které jste museli stisknout nebo posunout potvrdit v jiných hrách, abyste se konečně dostali do hry. Zde je použit možná trochu přehnaný kompromis. Na začátku také není jakékoliv demo, což nelze považovat za nedostatek, ale mohli se tím zaplnit zbylé MB na disku, kterých je tam mimochodem jen 120, zbytek jsou hudební tracky.

LET. Letět můžete ihned, a to jakmile si zvolíte Quick Combat, která pro vás náhodně vygeneruje prostředí a protivníka, nebo po volbě Simulation, v které si jednoduše vyzkoušíte přistání vzlet, všechny druhy zbraní(samozřejmě „živě") a taky vzdušný souboj v různých poměrech přátel i nepřátel a neposlední řadě také menší mise. Jestliže to s létáním a střílením myslíte vážně, pak je tu pro vás volba Campaign. Zde bych se na chvíli zastavil, protože tato část je vrcholem strohosti. Hra vás postaví před řadu očíslovaných misí, které jsou náhodně generovány, tudíž si je v tomto pořadí už nikdy nezalétáte. Místo kampaně by zde mělo být plnění misí v určeném pořadí. Na druhou stranu jsou všechny zprávy a mapa v oknech, s kterými můžete manipulovat podle svého vkusu a potřeby a na mapě je možné zobrazit pohyb letadel za posledních 8 hodin a přitom mapu zvětšovat a zmenšovat a tak. Celkem legrační je, že mise nemusíte plnit, pokud nechcete, jakýsi WarGen (asi War Genagen???) je vyřeší za vás. Tuto volbu doporučuji moc nepoužívat, protože jste-li ctižádostiví a občas chcete i vyhrát, tak si to odlétejte sami.

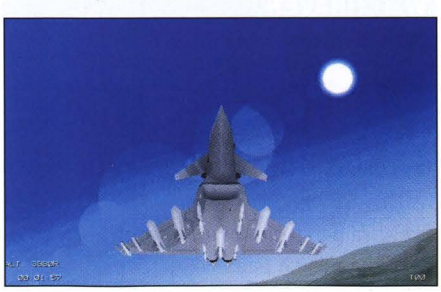
PROSTŘEDÍ A PROVEDENÍ. Celkem hodně jsem toho popsal již v prvním dojmu, ale zde to ještě zopakuji - provedení grafické a simulační je na té nejvyšší úrovni, snad je limitováno už jen hardwarem. Po grafické stránce v režimu SVGA je grafika fantastická. Pro hráče, které simulátory nebaví a vůbec je nehrají by stálo za to alespoň se podívat na krásné hory a zálivy, které jsou snad dělané bod po bodu, protože jsou opravdu úchvatné.

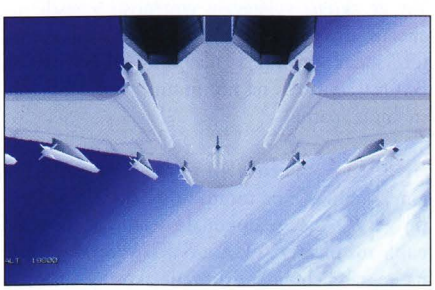
Provedení v rámci simulace můžeme my, co jsme nikdy neseděli a neproháněli se v MI-

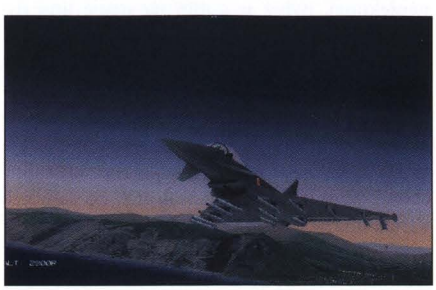
Právě střílím S225 LRAAM. No asi nemá dost šanci. Nepřítele nemůžete vidět, protože je asi 40 km daleko.

Gách a Falconech ani EF2000kách, jen asi těžko ohodnotit a nezbývá nám nic jiného, než věřit, že „ten EF2000 je lepší než kterékoli SUčko nebo MIG, prostě super". Provedení kabiny není snad ani příliš šťastné, jelikož celá palubní deska je rozdělena na několik segmentů, které se dají jednotlivě vyvolat. Problém je, že při přechodu mezi segmenty obrazovka skroluje na příslušnou část palubní desky. A jsme u toho: nemáte-li potřebný grafický i výpočetní výkon nelze slovo skroluje nazvat skroluje. V tomto případě vám nepomůže ani to, že je přední panel v rozlišení „jen" VGA. Prostě je to pomalé.

Pohledy na jednotlivá letadla jsou stejně tak, jako grafika okolí, více než velmi dobré. Sledo-







vat můžete i raketku, nebo wingmana a nechybí ani pohledy wingman-player a player-wingman.

Prostředí mimo let, jak už jsem řekl, není dovedené do konce, celkově je na jednoduší a jen praktické úrovni, což je tak trochu slovo do pranice, protože každý to má rád jinak. Občas se mihnou světlá místa, jako volba zbraní , kterou zajisté pamatujete i s *TFX*. Rozdíl je v rozlišení a zde to vypadá opravdu skvěle. Kdybych byl puntičkář, tak však namítnu, že se letadlo nepohybuje podle myši, stejně jako v *TFX*. Ale to snad nikomu nevadí.

PŘÁTELÉ A NEPŘÁTELÉ. Jako všude i v *EF2000* se někomu líbíte a někomu ne. S prvně řečenými můžete komunikovat a dávat jim příkazy, které plní podle možností. Útoky jsou občas vedené ve dvou i třech a proto vzájemná koordinace je na místě.

Ti na druhé straně také jen tak nestojí a nečinně nepřihlížejí. Např. letět sám na dvě dvacetdevítky a uspět je opravdu výkon. V začátcích to při úspěchu více připisujte letadlu, které je opravdu perfektní a ledacos přestojí. Nejsem pilot z povolání a nezbývá mi tedy věřit, že piloti trénují na trenažérech od *DID* a protivníci jsou chytří. Myslím, že dokud si nesedneme do skutečného letadla a nebudeme obklopeni jen vzduchem asi to nepoznáme, nebo alespoň nezkusíme *EF2000* s helmou VFX1, což v době recenzování hry nebylo možné, stejně jako hra po síti.

Verdikt - Nepřátelští piloti jsou inteligentní.

EF2000

90

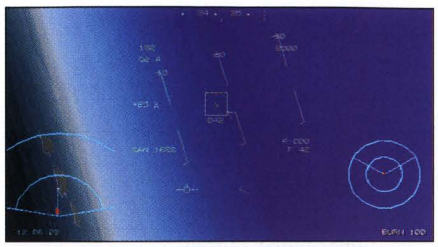
grafika: 96
animace: 60
hudba: 67
zvuk: 85

testováno na: 486 DX4/120, 16 MB RAM, qs CD, 64-bit GRAF. KARTA (2MB)

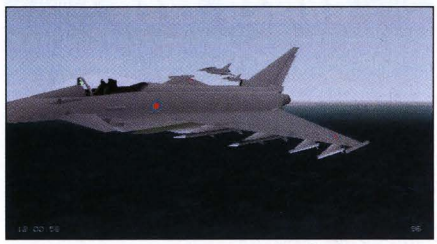
pro: nádherná grafika, hra po síti, inteligence protivníků **proti:** strohé provedení, trochu náročné na hardware

speciality: podpora VFX1, F16FLCS a WCS

ODLET. Přemýšlel jsem dlouho jak tuto hru ohodnotit a došel jsem k názoru, že kladně. Simulátor je to po letecké stránce dobrý, po grafické taky. Nemá demo a ovládání vyžaduje menší intuici. Zvuky se občas i ozvou a hudba v pozadí taky sem tam zabrouká. Hratelnost je tak akorát, ale zvyšuje s každým MIPS, který nasyslíte a MB paměti operační nebo i video. Ona by studie „Proč si kupovat pracovní stanici, když chci hrát jen hry?" nebyla jistě tak neoprávněná, ale stejně si vy všichni, co sedíte u počítačů, především her, stejně si to Pentium, Pentium Pro, PowerPC, K5 nebo něco rychlejšího koupíte. Nyní sice tvrdíte opak, že jste zarytí odpůrci tak rychlého a drahého růstu výkonu hardware a jeho nároků na něj, ale přesto budete dělat všechno proto, abyste ho měli. To



Vzdušný souboj můžete sledovat i z helmy. Je to taky jeden z pohledů, kdy to nejméně trhá. Po dlouhé honičce v mracích se mi ho podařilo dostat k zemi. Jak vidíte, mám ho již před sebou. Je to Falcon, páteř amerického letectva. Už prohrál.



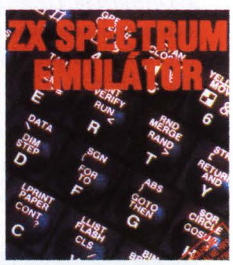
Ten vpředu jsem já a ti dva jsou moji wingmani, kteří krásně kopírují vaše manévry, ať jsou jakkoli divoké. Pro jistotu mám ještě jednoho wingmana nalevo.

jenom, že teď vám to běží pomalu. Zeptejte se někoho jak rychle mu na 386SX a běžel *Strike Commander* a jak mu běží dnes na DX4. Asi se bude nejprve mračit a posléze usmívat. Nebraňte se tomu, protože za rok, dva se budete usmívat i vy. Nebo ne? Asi ano! **—TJoker**

SLYŠELI JSTE NĚKDY O SPECTRU NEBO DIDAKTIKU ZA POUHÝCH 499 KORUN ?!?

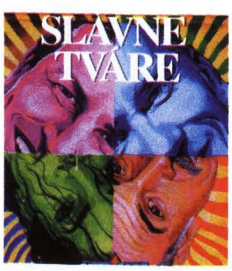
ZX SPECTRUM EMULÁTOR

JE KOMPLETNÍ SOFTWAROVÝ EMULÁTOR POPULÁRNÍHO POČÍTAČE SINCLAIR DIDAKTIK PRO PC



- ✓ je plně otevřeným systémem s možností obousměrného přenosu souborů mezi počítači ZX SPECTRUM a IBM PC
- ✓ ke své činnosti nepotřebuje žádné hardwarové doplňky
- ✓ k simulaci magnetofonové kazety využívá mnohem rychlejší hard disk
- ✓ obsahuje kompletní vývojové prostředí k tvorbě software pro ZX SPECTRUM (DIDAKTIK): ASSEMBLER, DISASSEMBLER a DEBUGGER
- ✓ programový komplet navíc obsahuje čtyři originální hry pro ZX SPECTRUM od firmy ULTRASOFT

STAŇTE SE I VY MAJITELI TOHOTO PROGRAMU, KTERÝ VÁM UMOŽNÍ VYUŽÍVAT NA VAŠEM POČÍTAČI VŠECHNY PROGRAMY A HRY PRO ZX SPECTRUM A DIDAKTIK (více než 20 000 titulů)

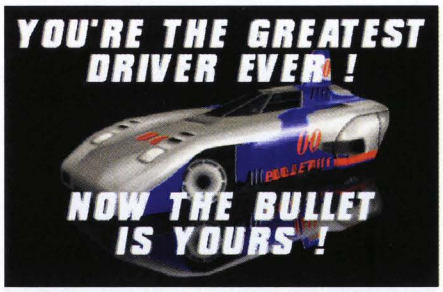


Zároveň Vám nabízíme hru pro PC SLAVNÉ TVÁŘE, která je obdobou úspěšné hry SPLITTING IMAGES. Podstatou hry je v určeném časovém limitě složit tvář některého ze 27 slavných politiků, spěváků, herců, nebo jiných známých osobností (V.HAVEL, V.KLAUS, V.MEČIAR, B.CLINTON, S.HUSSAIN, M.JACKSON, MADONNA, A.SCHWARZENEGGER...)

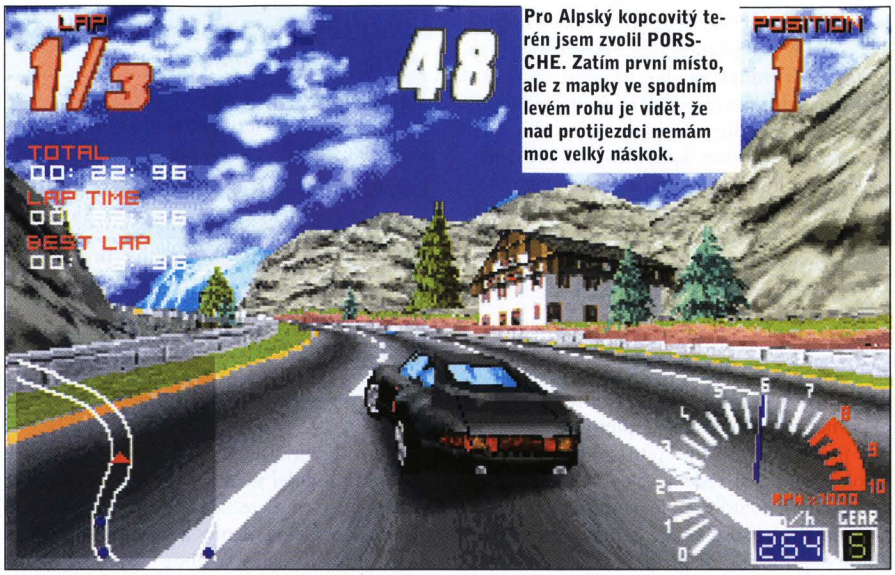
VYUŽIJTE MIMOŘÁDNÉ MOŽNOSTI OBJEDNAT SI OBA DVA TITULY NAJEDNOU ZA CENU 598 KORUN, ČÍM UŠETŘÍTE 100 KORUN.

OBJEDNÁVKY PRO ČR: NOVA, P.O.BOX 39, 763 11 ZLÍN 11 **OBJEDNÁVKY PRO SR:** ULTRASOFT, P.O.BOX 74, 810 05 BRATISLAVA

platforma:	**PC-CD**
minimum:	PC 486 DX, 8 MB RAM, ds CD
typ:	Simulátor
žánr:	Závody aut
počet hráčů:	1 / síť
tvůrce:	Graffity
distributor:	Virgin
datum vydání:	prosinec 95



Tento obrázek snad ani nepotřebuje komentář, snad jen to, že jsem na něj čekal asi osm hodin.



Pro Alpský kopcovitý terén jsem zvolil PORSCHE. Zatím první místo, ale z mapky ve spodním levém rohu je vidět, že nad protijezdci nemám moc velký náskok.

Screamer

ROBERT HAVLÍK

Bude novinka mezi automobilovými simulátory konkurovat zatím nejdokonalejšímu *The Need For Speedu* nebo spadne k propadáku *FATAL RACINGu?*

V záplavě nových automobilových závodních her, které chrlí softwarový trh se jako vždy najdou hry dobré, průměrné a špatné. Minule to byly *The Need for Speed* a *Destruction Derby* a dnes na obrazovku vašich monitorů přijíždí hra jménem *SCREAMER*, kterou pro *Virgin* naprogramovala firma *Graffity*.

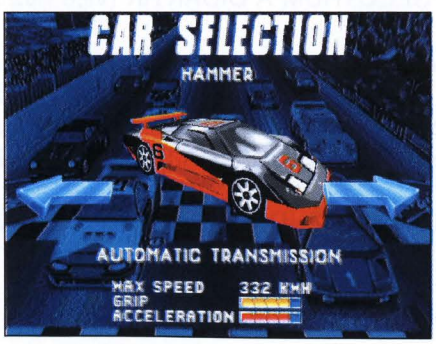
STEP BY STEP. V základním menu hry si kromě rychlosti oponentů (doporučuji nejlehčí obtížnost pro začátek) nastavíte také počet kol, které musíte v daném závodě absolvovat (od 3. až do 25) a grafické rozlišení. Nyní se můžete vrhnout na první kolonku, kterou je *single race.*

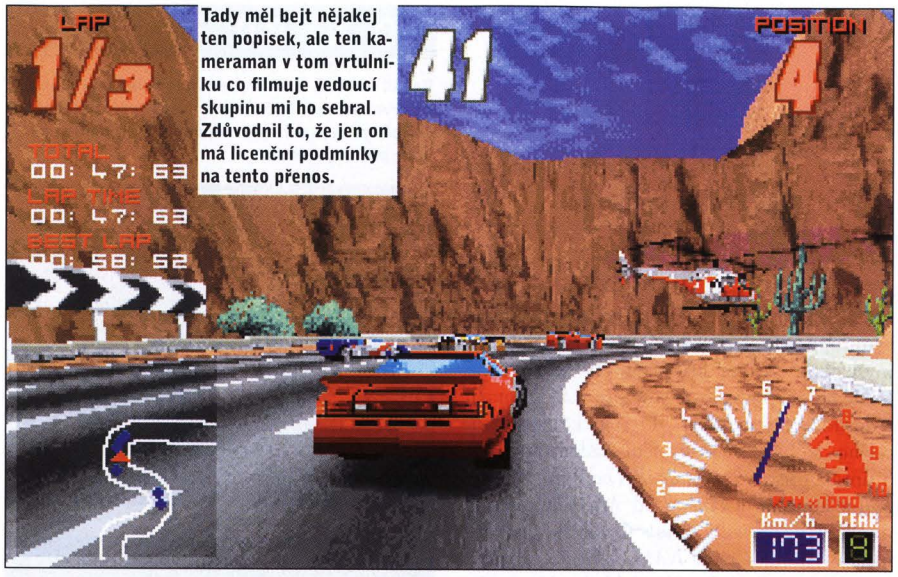
Nejprve si zvolíte okruh, ze začátku je tuším volba jen ze šesti, ale po postupování šampionátem vyšplhá počet okruhů na dvanáct, přičemž těch dalších šest jedete okruh obráceně. Stejně jako okruhů je k dispozici i dvanáct různých aut, ale vždy dvě od jedné značky, které se odlišují nejen barvou, ale i rozdílným způsobem řazení. Každé auto má své charakteristické vlastnosti: některé rychle akceleruje, ale špatně brzdí, jiné zase dobře sedí v zatáčkách, ale zase se pomalu rozjíždí. Po chvilce se objevujete na startu vámi vybrané tratě, rozdělené na několik checkpointů. Jak asi všichni známe, pokud nedojedete k danému místu včas, máte smůlu. Startujete vždy na posledním - desátém místě. Z vašeho základního pohledu z kokpitu vozu máte možnost podobně jako v *The Need for Speed* přepnout do dvou druhů externích nadhledů a jednoho podhledu. Různé druhy tratí vás zavedou na okruh okolo letiště a pouště, projedete se i městy, lesy a tunely, členitý terén je samozřejmostí. Závod probíhá velmi rychle a věřte tomu, že vaši protijezdci vás nenechají jen tak vyhrát. Boj je od začátku až do odmávnutí cílovým praporkem napínavý.

Asi každý si rád zahraje nějaký ten turnaj a proto tu je k dispozici šampionát. Na začátku vašeho turnaje se rozjíždíte u začátečníků, postupně postupujete do *amatérské ligy,* poté následuje *profi liga* a nakonec ti nejlepší se svým bourákem dojedou až do *bullet ligy.* Nejtěžší by měla být zákonitě liga poslední, ale mě připadlo, že opravdu tuhá a nejtěžší byla *profi liga.* Úkolem každé ligy je splnit daný počet bodů k postupu do další lepší a tužší ligy. V každé lize se jede na šest závodních okruhů, přičemž získáváte za první místo 9 bodů, za druhé 7 bodů a za třetí bodů 5. Třeba v *profi lize* musíte nasbírat těch bodů padesát, je to opravdu dost těžké. Po vítězném dohrání *profi ligy* se dostavilo překvapení. Tím čím byla v *The Need For Speed* po vyhrání všech šampionátů bonusová trať Lost Vegas (ne Las Vegas), tím je zde hyper extra cool car, stroj Bullet, o který si zazávodíte v poslední části šampionátu. V závodě o toto zvláštní auto si to rozdáte přímo s jeho majitelem. V poslední části šampionátu už nebudete závodit proti devíti jiným vozům, ale jenom vy se svým bourákem tváří v tvář oponentovi v autě Bullet. Pouze pokud vyhrajete všech šest závodů, získáte toto ojedinělé auto. Po jeho vyhrání končí šampionát. Prostě a jednoduše vám to oznámí hlavní výhru a nazdar. Jedna z nepříjemností, která se mi velmi často stávala by-

VYBER

Výběr tratí je velice podobný s výběrem aut.





Tady měl bejt nějakej ten popisek, ale ten kameraman v tom vrtulníku co filmuje vedoucí skupinu mi ho sebral. Zdůvodnil to, že jen on má licenční podmínky na tento přenos.

Po vyhrání šampionátu se objevila nová obtížnost. Vy se svým autem se v ní utkáte proti devíti nejrychlejším řidičům. Všichni s auty BULLET.

SCREAMER

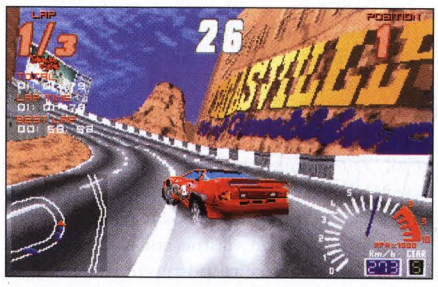
85

grafika: 89
animace: 87
hudba: 85
zvuk: 88

testováno na: Pentium 100MHz, 16 MB RAM, 5x speed CD, SB AWE32

pro: Grafika, rychlost, hratelnost, zábava... **proti:** Náročný hardware

speciality: Síť



Na tachometru přes 270Km/h, to se nesmíte divit, že tahle AUDIna špatně sedí v zatáčkách.

la, že těsně před cílem počítačový protijezdci záhadným způsobem poskočí a v cíli jsou dřív. Teď již tu starost nemám, protože vlastním autíčko Bullet a protivníky nechávám vždy daleko za sebou. Jak jsem předtím naznačil, že jsem se přes *profi ligu* dostal jen tak tak, s vyhraným autem Bullet jsem ještě neprohrál. Po vyhrání této káry, vám naskočí nová možnost obtížnosti protijezdců zvaná *Afterburner,* po jejímž navolení jedete proti devíti řidičům se stejným autem Bullet. Jednou z novinek ve hře *Screamer* je speciální mód, ve kterém máte možnost výběru ze tří druhů závodů. Tím prvním a asi nejlepším je *Time attack,* ve kterém se po zvolení tratě ocitáte sám na závodní dráze (závod pouze na jedno kolo) a snažíte se dosáhnout nejlepší čas. Již po druhém spuštění jste na trati se svým stínem z minulého kola. Ten stín se vždy po zajetí nového traťového rekordu uloží a vy podle něj kdykoli v závodě poznáte, jak si vedete. Uff.. snad jste to pochopili. Druhou volbou je *Cone carnage.* Zde se jede také na jedno kolo, ale je tady velmi málo času. Proto musíte porážet na silnici umístěné kuželky, za které dostáváte k vašemu drahocennému času ještě drahocennější sekundy. Třetí a vaší poslední možností (to zní jak před popravou) v tomto speciálním módu je *Slalom.* V tomto závodě jde taktéž o čas (velmi podobné předchozímu závodu), ale místo narážení do kuželek projíždíte na trati postavenými brankami.

Tady jsem zabrzdil u hotelu na drink, ale oni maj closed (zavřeno) tak musím o dům dál. Jinak SVGA docela dobrý ne?

BUDE MI STAČIT MOJE 386TKA???

Technicky je *Screamer* na vysoké úrovni, graficky asi nedosahuje kvalit hry *The Need For Speed,* ale i tato grafika je velmi dobrá (podle okolních obrázků se snad přesvědčíte). Hra podporuje jak standardní VGA rozlišení, tak i velmi detailní SVGA. Pokud budete chtít spustit SVGA potřebujete minimálně 12MB paměti. *Screamer* jsem zkoušel jak na počítači 486DX4/100MHz s 16MB RAM, na kterém hra jela plynule ve VGA (na SVGA velmi trhané), tak i na P100MHz s 16MB RAM. Při druhé sestavě je i SVGA OK. Stejně jsem ale i na Pentiu závodil ve VGA, na kterém je hra fantasticky dynamická a rychlá. Po zvukové stránce nikterak tato hra neztrácí, na každém okruhu hraje samozřejmě jiná hudba. Zvuky jsou taktéž velmi dobře provedeny (pištění brzd a hlavně kvalitní hlas komentátora). Určitě nejedno srdce zaplesá, když uvedu, že *Screamer* podporuje hru po síti.

KOUPIT ČI NEKOUPIT - TOŤ OTÁZKA.

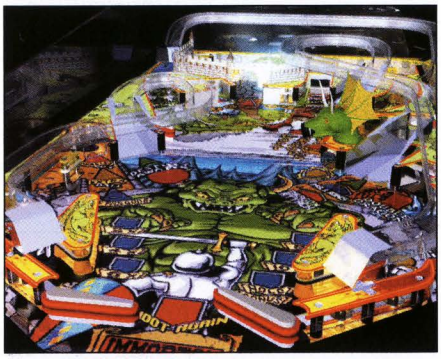
Pokud jste fandové automobilových simulátorů a nerozladily vás hardwarové nároky (nebo něco jiného) najde si jistě *Screamer* cestu do vašeho počítače a jeho zábavou jistě předčí *The Need For Speed,* tak proč si nezkrátit chvilku čekání na druhý díl *F1GP* tímto kvalitním závodním simulátorem. **—Hawkins**

Kokpit nejrychlejšího vozu této hry. Tahle kára má za deset sekund rychlost 357 Km/h a v zatáčkách sedí ve 200 Km/h senzačně.

platforma:	**PC-CD**
minimum:	486DX/33, SVGA 1 MB, ds CD
typ:	pinball
žánr:	mišmaš
tvůrce:	NMS Software
distributor:	Virgin
datum vydání:	zima 1995

Tilt

PETR CHLUMSKÝ



Tento obrázek ve hře vůbec neuvidíte, ale když jsem vzal v potaz jeho estetické hledisko nemohl jsem jej nezařadit.

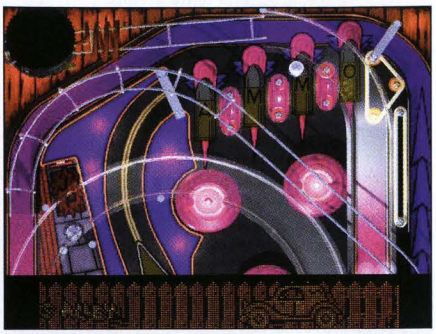
TILT. Jelikož jsem jeden z největších pinballových maniaků v redakci, tak se mi dostalo cti napsat recenzi na hru, jež vychází z tohoto žánru. A hned na začátek jsem dostal něco ... něco ... neidentifikovatelného. Strašně rád bych totiž nějak *Tilt* charakterizoval a napsal jestli je to hra dobrá nebo ne. Ale byl jsem zahrnut ze strany výrobců tohoto projektu natolik rozporuplnými dojmy, že vlastně ani já sám nevím. Proto vás v této recenzi postupně seznámím se všemi pro a proti a závěrečný rozsudek tentokrát nechám na každém z vás.

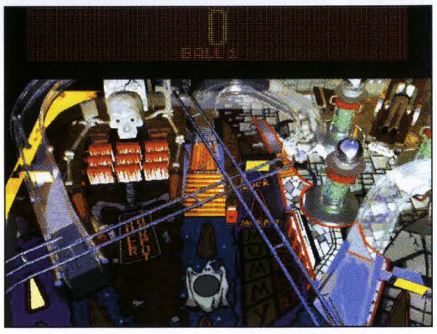
NOVÝ POHLED OD NMS NA POČÍTAČOVÉ FLIPPERY. *Tilt* je prvním počítačovým flipperem, jenž přišel s relativně originální myšlenkou - kromě klasického 2D scrolujícího pohledu na pinballový stůl pro nás připravil i dosud příliš neotřelý 3D statické zobrazení celého stolu. To však není žádná novinka. S tím už přišel i *ProPinaball-The Web, 3D Pinball* a konečně i *Pinball* od *Microsoftu,* jež je součástí *Windows95 Plus!.* Opravdu průkopnickou lahůdku nám *NMS Software* připravil v podobě scrolujícího 3D pohledu. Na papíře toto prohlášení vypadá suše, neb si to většina z vás asi neumí dost dobře představit. Proto se teď podívejte na okolní obrázky, abyste byli alespoň trochu in. Protože obrázek je statický, pokusím se mu na dynamičnosti přidat několika dobře mířenými větami. V praxi to vypadá tak, že míček sleduje kamera, jež je nad stolem mírně nakloněná a pohybuje se po středové ose flipperu nahoru a dolů. Kdo je i teď mimo mísu a netuší vo co v *Tiltu* go, toho nyní všichni povinně politujeme a rafinovaně ho odkážeme do patřičných míst, na nichž se nachází Cover CD k Excaliburu 51, na něm je umístěna demoverze *Tiltu* obsahující první, a nutno říci že i nejnepovedenější, stůl s názvem Funfair.

HRATELNOST, HRATELNOST A JEŠTĚ JEDNOU HRATELNOST. Podle mě je nejdůležitějším aspektem při hodnocení jakékoliv hry její hratelnost. A proto si sám vznesu řečnickou otázku:„ Je *Tilt* hra, jež oplývá vysokou hratelností?". „Je a není." To sice byla šalamounská a nic neříkající odpověď, ale přesto to byl výrok pravdivý. *Tilt* je hratelný, ale je z něj trochu cítit fakt, že kdyby si autoři trochu více

2D NEBO 3D

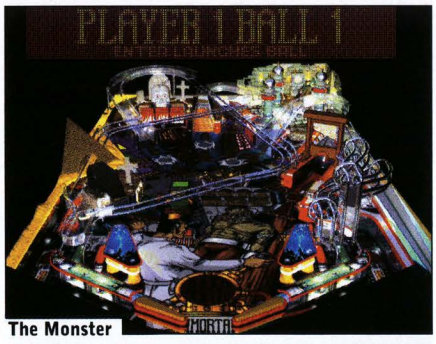
Rozdíl mezi 2D a 3D variantou je velmi markantní na první pohled. Obě varianty však scrolují úplně stejně rychle, takže pravděpodobně 2D pohled nebude příliš využíván..



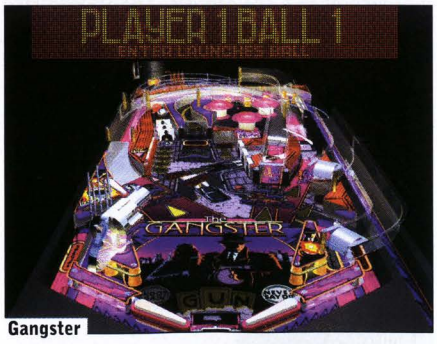


STOLY

Funfair

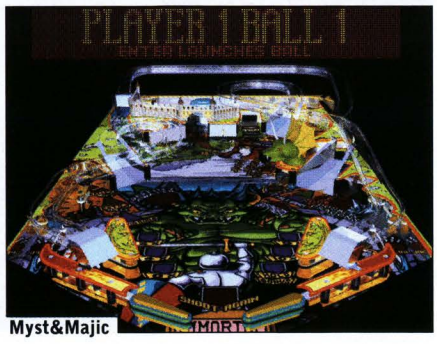


The Monster

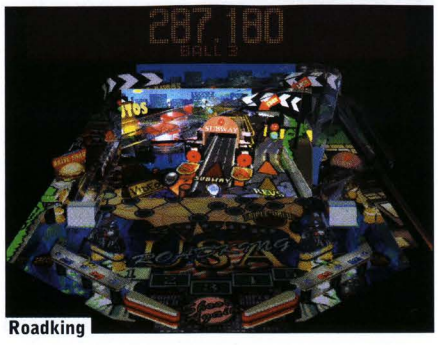


Gangster

Star Quest



Myst&Majic



Roadking

pohráli se strukturou jednotlivých stolů mohla by to být opravdu velikánská bomba. Aby tady ale nevznikla mýlka. jednotlivé flippery v Tiltu jsou detailně promyšleny co se týče plnění jednotlivých úkolů. Trochu je tady však peklo udržet míček delší dobu na stole. V *Pinball Fantasies* jsem vydržel hrát jednu hru, tj. tři míčky, přes tři hodiny. V *Tiltu* se vám nemůže nic podobného stát. Vypadnutí kuličky ze stolu je v mnoha případech jen dílo náhody, na kterém nemusíte nést ani tu nejmenší vinu. A to je velmi ale opravdu velmi iritující.

Také je zde nutný poněkud odlišný způsob hraní než u *Pinball Fantasies* či *Pinball Illusions*. To jistě není nic špatného, ale přesto si myslím, že *Tilt* se trochu ochuzuje o možnost provádět technické parádičky, které šly v pinballech od *21th Century* provádět - přehazování kuličky z klapky na klapku, stopping, nadhození míčku a v neposlední řadě i pořádné bouchnutí do stolu.

Přes to všechno je ale *Tilt* hratelný a já jsem při této hře strávil již řádově několik desítek hodin a ani v nejmenším toho nelituji. I když alespoň tabulka Hi-Score mohla být trošilinku lépe zpracovaná.

TECHNICKÉ PROVEDENÍ. Ke grafice není co dodat - je vynikající. Hra pracuje v režimech 320x200x256, 640x480x256 a 800x600x256. V posledním jmenovaném rozlišení se však setkáme pouze s možností celkového statického pohledu na flipper.

TILT

70

grafika: 89
animace: 70
hudba: 82
zvuk: 73

testováno na: 486DX/40, 8 MB RAM, qs CD-ROM, GUS, SB16

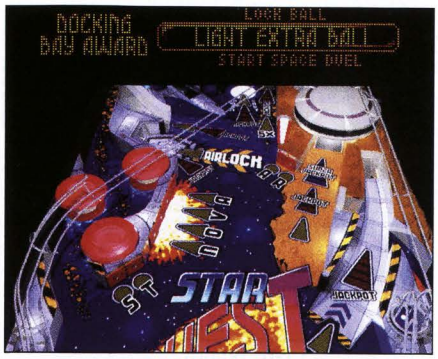
pro: precizní technické provedení, hratelné v SVGA i na 486/33 VLB **proti:** trochu nedomyšleně navržené stoly, několik drobných nedodělků

Poněkud rozporuplný pinball, jež i když nepřináší radikální převrat, tak bych ho rozhodně příznivcům flipperů doporučil.

Nejpoužívanější a také podle mě i nejzdařilejší je scrolující 3D pohled a nastavené rozlišení 640x480x256. Kupodivu je *Tilt* v tomto rozlišení velmi dobře hratelný s plynulým scrollingem i na testované konfiguraci, tj. 486DX/40 VLB.

Každý stůl podbarvuje velmi kvalitní hudba, jež se přehrává přímo z CD. Tím je zaručena její opravdu velmi vysoká technická úroveň. Také po kompoziční stránce jsem byl spokojen. Jediný stín na mě vrhnul poměrně chudý rejstřík skladeb - každý stůl disponuje pouze jedním soundtrackem, který je navíc dosti krátký.

Zvukové efekty mají tu správnou šťávu a jsou zpracovány poměrně kvalitně. Jejich kla-



Star Quest je spolu se stolem Myst&Majic asi nejpovedenější z celé šestice.

dy jsou však zastíněny konkurenční hrou *ProPinball-The Web*, jež co se týče zpracování zvuků nechává *Tilt* daleko za sebou. Všechny skřeky a pazvuky v *ProPinballu* mají daleko vyšší technickou kvalitu a navíc jsou zpracovány stereofonně - tj. pohyb levé klapky slyšíte vlevo, náraz do jumperu, jež se nachází mírně vpravo se také ozve mírně vpravo apod. S tím se monofonní zvuky *Tiltu* dají jen těžko srovnávat.

ABSTRACT. Přes všechny moje rýpavé poznámky je *Tilt* hra kvalitní a než na všech šesti stolech, jež jsou zde implementovány, překonáte nejvyšší Hi-Score, bude vám to dost dlouho trvat. Přes to se však u toho nebudete nudit. Možná jen trochu rozčilovat, protože *Tilt* mohl být podle mě daleko lepší. **—Genagen**

Amiga 1200 PACK
SONY-Playstation
Amiga CD-32
Monitor Microvitec 14"
Monitor 1084 ST 14"

Soft.CD 32
Aminet set 1-2
Gold Fish
Meeting pearls 1-3
Amiga tools 1-3
CD-PD 1-4

Games SONY
Doom 1+2
Mortal Kombat 3
Striker 96
Tek War
Theme Park
Air Combat
Parodius Deluxe
War Hawk

Zálohování dat na CD-ROM

PC sestavy a komponenty dle Vašeho přání.

Čimická 166/19
Praha 8 Čimice
tel:/fax:02/8557235

Výroba ukončena, poslední šance nakoupit za nízké ceny
DISKETY 3,5" DD PRECISION™
Made in USA, 100% Error free, formátované, záruka 1 rok

maloobchod:
1 balení . . . 122
od 5 balení . 116
od 10 balení . 110
velkoobchod:
od 50 balení . 69 (bez DPH)

Cena je uvedena za 1 balení (10 ks disket). Maloobchodní cena už obsahuje DPH. Zboží zasíláme na dobírku, k ceně účtujeme pouze poštovné. Osobní odběr je možný v kanceláři na uvedené adrese od 7 do 16 hod.

CHIQUITITA Hošťálkova 8, 169 00 Prhah 6
tel: 02/20513484 (nové tel. číslo)

Ano, zašlete mi na dobírku ☐ balení PRECISION 3,5"DD
jméno a adresa:

Mortal Kombat 3

platforma:	PC-CD
doporučeno:	486DX2-66 Mhz, 8 MB RAM, qs CD
minimum:	486DX-33 Mhz, 8 MB RAM, ds CD
typ:	bojová
počet hráčů:	paralelní/sériový kabel - 2 hráči, po síť a modem - 8 hráčů
producent:	Midway
distributor:	GT Interactive Soft. Corporation
prodejce:	Vision
datum vydání:	podzim '95

MIREK KOPECKÝ

Třetí díl je skutečně ten nejlepší. Ptáte se proč?! Protože. Hektolitry krve vás unavují? O tom silně pochybuji. Teď k věci. Příznivci *Mortala* se zajisté těšili na třetí pokračování, ale zároveň měli strach, zda to nebude hra kontroverzní či velmi, velmi stereotypní. Já si myslím, že po přečtení následující recenze budete vědět, na čem vlastně jste.

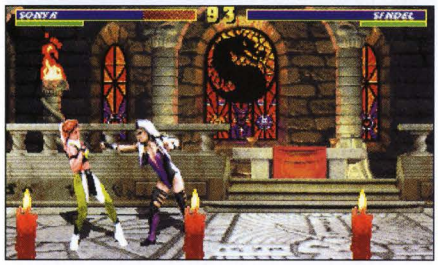
V momentě, kdy jsem se dočetl, že firma *MIidway* připravuje třetí pokračování veleúspěšného karate, málem jsem z toho omdlel. Těšil jsem se na nové postavy, na nové f a t a l i t y. Měl jsem ovšem obavy z toho, aby třetí díl nepřinesl jen nové postavy, chtěl jsem, aby bylo vylepšené pozadí, ne tak doslova patetické, jak tomu bylo u předchozích dílů (spíše upozorňuji na první díl, neboť ve dvojce bylo pozadí mírně vylepšeno). Přál jsem si také slyšet lepší hudbu a zvuky. Kdyby tyto kritéria hra splnila, zajisté by se velkým obloukem vyhnula silnému stereotypu. Všichni rádi s nostalgií vzpomínáte *Mortal Kombat 1*. Bylo to první karate, v němž bylo užito digitalizace postav. Tvůrci pak pro labužníky přidali ke každému bojovníkovi jeden tajný chvat - f a t a l i t y. Dozadu, dozadu, dopředu + nízký kop (či jiná kombinace kláves) a jeden z protagonistů tomu druhému - poraženému usekl hlavu, vyrval srdce z hrudi atd. Zabijácké kousky a hektolitry krve, jenž proudem cákaly z bojovníků, vzbudily někde úspěch, jinde alergii na krev. Vcelku byla hra úspěšnou paŕbou. 2 díl *Mortal Kombatu* byl předem naplánován už kvůli komerčnímu obratu a jakmile spatřil svět, byli fanoušci tohoto typu her šokováni. Počet bojovníků vzrostl ze sedmi na dvanáct a kromě nových cheatů, přibyli k f a t a l i t á m ještě navíc b a b a l i t y plus f r i e n d s c h i p y. Pozměněn byl krapet i příběh. Shang Tsung byl poražen Liu Kangem a moc převzal sám bůh Shao Kahn Vaším úkolem není nic jiného než si vybrat bojovníka odpovídajícího vašim sympatiím a postupně pobít všechny ostatní bojovníky včetně Kintara a Shao Kahna. Oba dva díly sklidily nemalý úspěch (i když díl druhý byl trochu kontroverzní). Společnost *Aclaim,* která spolupracovala se společností *Midway* na obou produktech, si řekla dost a začala pracovat na jiných hrách, protože se jí nápad s vytvořením třetího dílu nezdál a proto dobrovolně od přípravy *MK3* odstoupila. Evidentně neměla nápady, jak třetí pokračování od předchozích vylepšit. *Midway,* cítiv svou šanci naprogramovat do třetice všeho dobrého, další díl neodmítla a spojila se s firmou Williams. Co z toho vzniklo?

STEREOTYP? UPGRADE? WHAT IS NEW? O *Mortal Kombatu 3* (dále jen *MK3)* jsem snil jako o dokonalé hře, věřil jsem, že stereotyp s touto hrou v podstatě nesouvisí. No, ona na první pohled jako nebeská hra vypadala, ovšem po dvou až třech hodinách hraní jsem teprve zjistil, že se o žádný zázrak nejedná. Na začátku recenze vám upřesním, v čem se *MK3* liší od dílů předchozích, poté se vrhneme na charakteristiku bojovníků i bojovnic, (počínaje jejich „story", množstvím tajných hmatů konče)a na závěr si povíme něco málo o „výrazných" inovacích a ENDovat budeme debatou o grafice, o zvucích, o hudbě, no vždyť to znáte. Zlý a krutý a ... Shao Kahn se dostává znovu k moci a ovládne zemi. Chce ovládnout lidstvo a ti, ač nechtějí, musí podstoupit Kahnově krutovládě. Ne všichni se chtějí stát Kahnovým podřízeným. Jsou tu tací, kteří mají Kahna rádi asi tak, jako já svýho spolužáka (čili vůbec). Do cesty se mu postaví 15 odvážlivců (vy si jich můžete vybrat jen 14, neboť Smoke je k dispozici pouze po zadání „secret" cheatu), kteří se jeho nadvládě nechtějí podmanit. Kromě toho, že vzrostl počet bojovníků na 15, jsou protagonisté rozděleni do dvou klanů. První klan představuje bojovníky pozemské. Druhou skupinu tvoří tvorové nadpozemští. Pozemští aktéři jdou tvrdě proti Shao Kahnovi. Naopak nadpozemští jsou s Shao Kahnem jedna ruka. Pochopitelně vy máte přístup k oběma klanům, ale pro přesnost víte, s jakým bojovníkem to vlastně zápasíte Je na čase, abychom si jednotlivé bojovníky představily. Započněme nejprve u **nadpozemských**.

SHAO KAHN - získal po letech moc nad „jiným světem". Odtrhl od sebe Kitaniny rodiče a vzal si za ženu Sindel/ byla to matka Kitany z druhého dílu/ Sindel ovšem náhle zemřela. Po 10 000 letech znovu oživla a chce se Kahnovi za jeho čin pomstít. Ta jediná z nadpozemských je proti Shao Kahnovi.
SINDEL - viz. Shao Kahn
MOTARO - pochází z rodu Centaurů. Předposlední bojovník před Shao Kahnem.
SHEEVA - tělesný strážce Sindel. Má čtyři ruce a zdánlivě mi připomíná Kintara.
SHANG TSUNG - Shao Kahnův vrchní kouzelník. Nabral mnoho síly a zkušeností a bacha na něj, je to pravá ruka Shao Kahna.

Rozeberme si početnější **pozemské** bojovníky

LIU KANG - jediný bojovník, který dokázal Shao Kahna porazit. Je to šaolínský šampion a je jediným bojovníkem, ze kterého má Kahn velký strach.
KUNG LAO - super šampion, který přišel od nadpozemských k pozemským. Spolu z Lui



Kangem založil Shaolinskou školu a se samotným Liu Kangem si dobře rozumí.

KABAL - odkud pochází není známo. Vím jen jedno. BYl to zdatný bojovník jedné vymřelé dynastii, kterou vyhubil Shao Kahn. Díky mnoha zařízení a dýchacích přístrojů se drží ještě při životě.

KANO - Ani by mě nenapadlo, že tenhle kolaborant patří do řad pozemských. V prvním díle se dostal pod vliv Kahnovi velmoci. Slíbil mu, že je schopen porazit kohokoliv, jen pod podmínkou, že zlikviduje Sonyu, která se ho snaží odvést tam, kam patří, a to do žaláře.

SONYA - viz. KANO.

JAX - jelikož věděl, že nastoupí znovu proti Shao Kahnovi, nechal si opancéřovat ruce a místo smrtelného řevu střílí rakety. Šel zároveň na pomoc Sonye proti KANOvi.

NIGHTWOLF - historik, žil na březích Severní Ameriky. Když Shao Kahn otevřel portál do nadpozemského světa právě v centru jeho obydlí, použil před jeho příbuznými tajnou magii k tomu, aby se s tím neřádem mohl utkat.

STRYKER - pochází rovněž ze Sev. Ameriky. Je to zvláštní agent, který byl z naší země vyslán na výzkum do „jiného světa, kde vládne Shao Kahn". Omylem se dostane na turnaj pořádaný Kahnem a co mu zbývá. Buď porazí Shao Kahna a vrátí se na zem, nebo podlehne Kahnovi a svoji planetu už nikdy nespatří.

MORTAL KOMBAT 3

80

grafika: 80
animace: 75
hudba: 85
zvuk: 75

testováno na : 486DX4/100, 8 MB RAM, qs CD, sb

pro : hudba, hra po modemu, po síti i po kabelu **proti :** stále stařičký Mortal Kombat 1 s trochou vylepšení

Mortal Kombat 3 je zdařilé karate, ale hlavně úspěšné pokračování.

SUB ZERO - jako jediný z dynastie Cyraxe a Smoka se nechtěl nechat předělat na robota. Na otevřené scéně vystupuje bez masky obličeje a kromě toho, že musí nakopat Shao Kahna má co dočinění s Cyraxem a Smokem a de-facto i se svou dynastií.

CYRAX - prototyp Cybernetic Ninji. Dostal se pod velmoc Shao Kahna a jeho jediným cílem je zničit Sub Zera za to, že se nechtěl oddat své dynastii.

SMOKE - má stejné poslání jako CYRAX. Je to také prototyp Cybernetic Ninji a jako jediný z patnácti bojovníků je přístupný jen po zadání patřičného kódu.

Tak. V tento moment víte o bojovnících téměř vše. Co se speciálních chvatů týče, je jich celkem 6 u každého bojovníka. Dvě fatality, jeden friendschip, jedna babalita a... hlásím další změnu!! Vy kdož jste se probudili nastražte uši!! K tajným chvatům přibyly ještě STAGE FATALITY a ANIMALITY!!! Vo co gou?!? Animalita se dá přirovnat k fatalitě, vítěz se promění ve zvíře a provede vás peklem. Jenže, to není vše, o čemž bych chtěl podotknout. Animalitu můžete provést jen tak, že musíte vy alespoň jednou prohrát a na konci po povelu FINISHING HIM soupeře dokonce určitou kombinací obživit!! Pak ho stačí jednou ranou dodělat a provést další kombinaci kláves Animalitu. A co je STAGE FATALITY? Stage fatality, nebo-li místní fatalita je husarský kousek - ala rozšlehané tělo obklopené litry krve. Pro lepší pochopení uvedu příklad. Typ prostředí, metro. Bojovníci JAX a KANO. Jax dostane výprask a KANO svoji show finišuje podběrákem, který JAXe (podobné jako ve dvojce - jen si vzpomeňte na most či na visející bodáky na stropě, či zelená žiravina obklopující pevninu) vyzdvihne do výše, ze které pak JAX padá dolů a spadne v tomto případě na koleje, kde ho za malou chvíli rozpůlí metro, nebo spadne na bodáky apod. Upravená je i volba obtížnosti. Od nejlehčí WUSS až po nejtěžší YEAH, RIGHT. Pak si musíte ještě vybrat obtížnost pro nováčky - NOVICE, pro pokročilé - WARRIOR, pro hardcore - MASTER. Při volbě NOVICE hrajete turnaj jen s 5 bojovníky+ Motaro a Shao Kahn. Na Master na vás čeká 7 bojovníků+ Motaro a Shao Kahn a při volbě MASTER se utkáte se všemi bojovníky včetně Motara a Shao Kahna. Než se pustíme na grafiku, na zvuky a to ostatní zdůrazňuji možnost hrát Tournament i ve dvou hráčích.

GRAFIKA, HUDBA, ZVUKY + SMĚS TOHO NEJDŮLEŽITĚJŠÍHO. Po střetu se hrou jsem se značnou satisfakcí dospěl k názoru, že grafika - respektivě grafika pozadí byla mírně vylepšena. Ornamenty jsou lépe prokresleny, animace pohybu jsou taktéž super. Jestli se potkáme v budoucnu se čtvrtém dílem, nebude použito digitalizace, ale rovnou živých postav!! Hru můžete hrát ve dvou grafických rozlišení, VGA 320x240 a VGA 320x200. Hudba je takmer fascinující. V kostele slyšíte pravé skladby „kostelácké", na ulici hraje zase ta pravá černošská. Kolem zvuků dlouho šmejdit nebudu. Jsou skoro stejné jako v předchozích dílech. Doplním však něco k hudbě. Jelikož se většina souborů zkopíruje na harddisk, můžete vyndat CD ze schránky a místo něj tak roztočit jiné audio CD. Je to dobré, když si místo nějakých nervydrásajících bubnů můžu pustit Rednexy (§?#$! - pozn. Lee,urrrgh-pozn. Amph). *Mortal Kombat 3* je zdařilé pokračování jeho starších dílů. Hra si opětně udržela svoji skvělou atmosféru a chuť bojovat. Jestli se mě ptáte, zda se hraje stále opakuje, musím prohlásit, že STEREOTYP tady nevládne! **—Kevin**

platforma:	**PC-CD**
minimum:	486 DX/33, 8 MB RAM, ds CD
doporučeno:	486 DX2/66, 16 MB RAM, ds CD
typ:	RPG
žánr:	fantasy
tvůrce:	Sir Tech
producent:	Mindscape
distributor:	Mindscape
datum vydání:	podzim '95

Druid
Daemons of the Mind

Marná snaha byla v této hře vydána k úsilí vytvořit ten správný RPG dungeon.

MIREK KOPECKÝ

DRUID, to je název pro hru, která nepřinesla nic nového, nežli lehký převrat mezi RPG hrami po stránce grafické. Grafika, toď jádro *DRUIDa.* Všechno v SVGA. Postavičky se prezentují v dokonalých animacích pohybu, k tomu vám bimbá pár pěkných zvuků a řinčí docela dobrá hudba. K čemu mi to je, když je hra neuvěřitelně kraťoučká, přes nepatrné odstíny pozitivů, jenž s řádnou reputací debutují příběhem je *DRUID* peklo bez trošky zábavy.

PŘÍBĚH. Kdo jste? Já vám to povím. Jmenujete se Kyan a ocitáte se v čarodějné zemi *DRUIdů.* Vaším úkolem je nalézt ztraceného bratra Lawsona. Překážkou pro vás budou nelítostné boje s trolly, kteří budou odporovat vašim kouzlům a zbraním. Mimochodem, kouzel je celkem dost. Máte čtyři základní a další získáte pomocí knih.

ZÁBAVA... Och, och. Zábava zde slouží spíše jako otázka. Na své výpravě se budete neustále s někým rvát. Systém boje je realtimový. Tedy platí pravidlo: kdo první udeří, ten se směje, ten druhý se pak může jen proklínat, proč neuštědřil úder tomu druhému mnohem dřív. Pravidlo č.2: jestli nebudete rychlí je s vámi amen. Jakmile se nepřítel dostane ke slovu, nepustí vás k jedinému úderu. Začne sekat, pokud se jedná o trolly, ti začnou kopat, boxovat a vy s těží zvednete sekeru. K tomu všemu je hrůzostrašné ovládání.

TECHNICKÉ ZPRACOVÁNÍ. *DRUID* je vynikající grafická podívaná. O něčem jiném, co by vás mělo přitahovat se mluvit nedá. *DRUID* je ponořen do isometrického nadhledu s SVGA sterilní 3D grafikou, jenž dodává hře realismus, přehled nad situací. Animace hlavního protagonisty i všech postav je kouzelná. Postavičky ve hře jsou skvěle prokresleny. Dokonalá technologie, dokonalý detail. Prostředí je vesměs patetické, ale to nemění nic na tom, že *DRUID* je jedna z nejlépe graficky povedených RPG her současnosti. Možná to myslím jako kompliment, avšak, podívejte se na obrázky kolem a zahrajte si tuto hru a pak určitě dosáhnete mého přesvědčení.

Zajímavé je spojení inventáře s hlavním MENU. Nemusíte tedy zběsile klikat myší po inventáři a k tomu hledat klávesu s hlavním MENU pro potřeby LOAD/SAVE.

Nyní něco ke zvukům: je to špatné. Kromě hlasitých ran vašich či nepřátelských zbraně toho víc neslyšíte. V hudbě se tento jev paradoxně opakovat nebude, jelikož hudba je dotažená a dá se poslouchat. Avšak kdybych jí měl porovnávat s vynikající adventurou *Little Big Adventure,* byl by rozsudek o lepší hudbě a zvucích vynesen ihned. *LBA* má podle mně nejlepší hudbu, kterou můžete uslyšet. Jakmile se něco děje, okamžitě se hudba přizpůsobí situaci. Tady (v *Druidovi)* je to pravý opak, vždy hraje stejná hudba a to je to, co téhle hře chybí.

DISKRIMINACE ANALFABETŮ. V této hře se hodně konverzuje s ostatními obyvateli planety *DRUIDů.* Základem pro dohrání *DRUIDa* je proto angličtina - je zde totiž potřeba přeložit mnoho textů, musíte vědět, co je napsáno v kouzelných knihách a příručkách, měli byste mít páru o tom, o co vás dotyčný žádá, jakýže to úkol vlastně máte splnit atd...

POINTA. Vězte, že hned po shlédnutím úvodního menu jsem byl zklamán, neboť autoři přislíbili ještě jednu postavu navíc. Jednalo se o ženu. Nevadilo by mi ani, kdyby místo ženy startoval jiný muž, s jiným výběrem zbraní a jinými kouzly. Na výběr je jen jedna postava, a to Kyan.

Na závěr stačí jen říci, že se nejedná o tak zajímavý projekt s poutavým příběhem, nýbrž o projekt se skvělou grafikou, avšak naprosto nulovou hratelností. **—KEVIN**

DRUID: DAEMONS OF THE MIND

55

grafika: 85
animace: 85
zvuky: 55
hudba: 65

testováno: 486 DX4/100, 8 MB RAM, ds CD

pro: grafika, animace **proti:** zábava, ovládání

Nekupujte to!!!

platforma:	**Macintosh**
doporučeno:	Power Mac
minimum:	Mac, 256 col. monitor, systém 6.0.5
typ:	akční
žánr:	sci-fi
počet hráčů:	1, 2-4 po síti
producent:	Bungie
distributor:	Bungie
zapůjčeno:	BBS

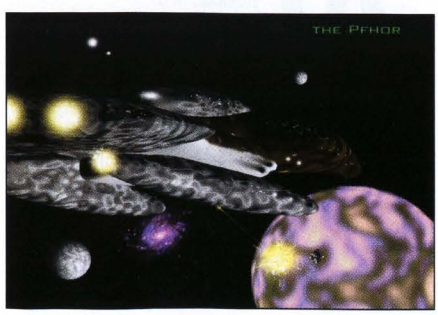
PETR SLOVÁČEK

Marathon

Někde v oblacích ... čekají na svůj čas.

Musím přiznat, že když jsem poprvé dostal nabídku, zda-li bych nechtěl zrecenzovat *Marathon* na Macintoshe, váhal jsem. S tímto počítačem přicházím totiž do styku velmi zřídka. No, přesněji pouze tehdy, když kolem něj procházím v redakci. Přesto jsem nakonec nabídku přijal a prosím tedy majitele nakousnutých jablek, aby tuto recenzi brali spíše jako pohled nezávislého pozorovatele.

PŘÍBĚH... Kdesi ve vzdálené budoucnosti, v době, kdy se lidstvo již rozmnožilo natolik, že osidlování jiných planet se stalo nevyhnutelným, byla vyslána kolonizační loď Marathon. Lidé, k ní vzhlíželi s nadějí na nový život, přesto, že všem bylo jasné, že se splnění její mise již nedožijí. Čas plynul a loď směřovala stále stejnou rychlostí ke svému cíli. Na Zemi se mezitím vystřídalo několik generací a lidé pomalu zapomínali. Život ubíhal dál ve stále stejném stereotypu. Teprve, když médii proběhla hrůzná zpráva, se pozemšťané probrali ze své letargie. Marathon se přestal hlásit. Všude na Zemi lidé vzrušeně rozebírali možné příčiny přerušení kontaktu, nikdo však nevěděl nic určitého. Po dlouhé poradě se vláda rozhodla vyslat malou rychlou loď, ovládanou jedním mužem, na průzkum situace. Jako pilot byl vybrán jeden z nejlepších: Marcus Tiberius Buendia. Jeho mise byla všem jasná. Musí doletět k Marathonu a zjistit, proč se jeho obyvatelé již nehlásí.



Již od prvních okamžiků, kdy loď poprvé zahlédl, si byl Marcus jist, že něco není v pořádku.

Hned při pokusu o přistání, poznal, že jeho obavy byly oprávněné. Palubní počítač Marathonu Durandal jeho návštěvu na lodi odmítl. Z jeho slov bylo jasné, že nefunguje tak, jak by správně měl. Lépe řečeno, zdálo se, že se zbláznil. Doslova si s Marcusem hrál. Jediné štěstí, že Marcus byl na podobné situace připravený. Podařilo se mu počítač obelstít a svou loď navést na přistávací dráhu.

Hned jak vystoupil na palubu Marathonu zjistil, že Durandala tak docela neporazil. Jakmile počítač zjistil, co Marcus provedl, rozhodl se mu znemožnit alespoň návrat na Zemi. Převzal kontrolu nad jeho lodí a navedl ji ven na osamělou cestu vesmírem. Marcus, vida, že nemá jinou možnost, rozhodl se prozkoumat svůj nový domov. Brzy si všiml podivně tvarovaného stroje, stojícího nedaleko místa, kde ještě před chvílí byla jeho loď. Muselo to být nějaké vesmírné plavidlo, o tom nebylo pochyb. Jeho konstrukci však nepoznával. Zjevně to nepostavili lidé. Chtěl si to prohlédnout blíže, nedostal ale šanci. Ze vzdálených dveří vyběhla jakási postava a bez váhání začala střílet. Marcus zalitoval, že si na průzkum vzal jen pistoli. Nedalo se nic dělat. Pevně stiskl pažbu, schoval se za neznámou loď a vrhl se do boje.....

VLASTNÍ HRA. Tak to byl ode mne tak trochu upravený úvodní příběh *Marathonu.* Obvykle se jej dozvídáme z intra, ale u této hry se bohužel nachází v trochu jiné podobě pouze v manuálu. Myslel jsem, že v poslední době už je intro jakýmsi standardem počítačových her.

MARATHON

78

grafika:	75
animace:	10
hudba:	75
zvuk:	80

testováno na: Power Mac 6100/60

pro: hezké prostředí, dobrá zábava, **proti:** větší obtížnost, malá originalita

speciality: možno hrát ve až ve čtyřech po síti (ale žádná výhoda to není)

Poměrně pěkná hra ve stylu Dooma, kde místo Amphů vystupují vetřelci.

No asi jsem se mýlil, i to se mi někdy stává. Na druhou stranu, co vám nedá *Marathon* na začátku, rozhodně vám vynahradí v průběhu hry. Nabízí celkem čtyřicet rozličných levelů, ve kterých budete prozkoumávat zavetřelcované chodby kolonizační lodi, dostanete se na mateřskou loď vetřelců a budete moc používat i jejich vlastní zbraně. Hra se celou dobu nese ve více méně (spíš více než méně) akčním duchu, musíte tedy hlavně střílet, střílet, občas otevřít dveře a zase střílet.

A JAKÉ TO JE NA VAŠICH MONITORECH?. Grafika se tvůrcům docela povedla. Jediné co bych jí vytkl, jsou podivně vypadající postavičky některých vetřelců. Vím, že je těžké vymyslet originální vzhled, ale aby ti nejslabší vetřelci vypadali jako rytíři s podivným střílejícím kopím, to je snad trochu moc. To se mohli raději držet filmových předloh. Interiéry obou lodí vypadají celkem tak, jak bych si je představoval. Prostředí na *Marathonu* mi sice trochu připomínalo místnosti *Dooma,* ale vše vynahradí grafika lodi vetřelců, která je poměrně originální.

SLOVO NA ZÁVĚR. Myslím, že *Marathon* je jednou z nejlepších akčních her na Macintoshe. Je sice pravda, že já jinou ani neznám, ale kdyby jich existovalo více, nejspíše bych se s některou setkal. Jestli tedy máte rádi tento styl her, vřele vám *Marathon* doporučuji. **—Twyn**

„Hlavní hrdinka. Je prostě k sežrání.“

„Strašidelné intro - nezapomeňte se bát!“

Mortal Coil

PETR SLOVÁČEK

„Některé mise se odehrávají také v džípech. Ale nic zábavného to není.“

„Tak tahle se budete (tedy doufám, že nebudete) dívat na své kolegy.“

Navštívili nás - **už zas!**

Ale né! Už je to tu zas. Vetřelci, vetřelci, všude samí vetřelci. Tak tohle téma je snad jedno z nejotřepanějších v historii počítačových her. Přesto se ho však tvůrci nechtějí za žádnou cenu pustit a stále se snaží produkovat další nesmyslné hony proti těmto oblíbeným bytostem z vesmíru.

NO TO SNAD NE... Zase je na poli počítačové zábavy o jednu hru více. Bohužel, jak tomu bývá v posledním době na tomto poli zvykem, více o jednu hru špatnou. Nevím čeho chtěl zatím neznámý tým CRUSH! dosáhnout, ale popularity a velkých zisků asi ne, i když ... Hned po prvním spuštění mě hra dostala do kolen. Tohle jsem opravdu ještě neviděl. Úvodní intro trvá snad půl hodiny. Ale pozor, neradujte se. Jedním z důvodů jeho dlouhé existence na vašich obrazovkách, je to, že každou půl minutovou animaci, kterou se vám snaží vnutit, dohrává asi 10 sekund z CD-čka. Je to něco příšerného. Obzvláště, když dvě bezprostředně navazující animace doprovází stejná hudba, která se samozřejmě při dohrávání přeruší.

DOOM - VĚČNÝ VZOR... Vlastní hra je klasická „doomovina“, s tím rozdílem, že místo jedné postavy můžete ovládat celkem čtyři. Mohla by to být výhoda, ale díky zpracování, se z této možnosti spíše stává peklo. Vybrat si můžete celkem čtyři různé postavy ze čtyř nabídnutých, neboli lépe řečeno autoři již vybrali za vás. Hlavní role byla tentokráte udělena zástupkyni ženského pohlaví, takže užijete i trochu té erotiky. Pokud ji však neholdujete, můžete ji vypnout, stejně jako nervy drásající scény (autoři zřejmě myslí tu myš, co se krmí tady někde kolem). Nevím čeho chtěli tvůrci touto volbou vlastně dosáhnout, ale nejspíše to bude asi reakce na stále oblíbené téma - násilí v počítačových hrách. No nic, podíváme se blíže. Ovládání vaší skupiny v akci se bohužel moc nepovedlo. Většinou vás neposlouchají, zachytávají se za každým sloupem, zůstávají zavření v místnostech a při boji střílí vším do všeho, co je kolem. Dokonce se mi stalo, že po té co jsem jednomu ze skupiny vzal velení a vybral si jiného člena, první se zřejmě urazil a odběhl k nedaleké zdi, kde začal mlátit hlavou o zeď. Tak má být asi ta tolikrát slibovaná inteligence postav. A aby toho nebylo málo, snaží se vás také pobavit různými vtípky. Nejlepší ze všech je asi ten, když v napínavé části jeden ze skupiny vzrušeně zvolá: „Proboha co to je?“, a po té, co se začnete zuřivě otáčet a rozhlížet vesele dodá: „Jen vtipkuju...“. No nezabili byste ho?

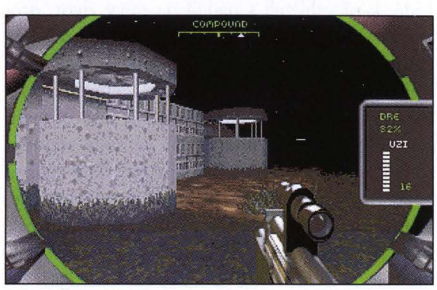
A JAK TO VŠE UVIDÍTE VY? Stejně jako máte k dispozici více postav, máte také možnost volit různé typy pohledu na svou skupinu. Jeden je lepší než druhý. Opravdu použitelný je jen pohled z očí postavy, která velí ostatním. Ještě se také můžete dívat z jakéhosi centra vaší skupiny a můžete si být jisti, že někdo z nich vám bude určitě stát ve výhledu. Poslední a „nejlepší“ pohled je ten, kdy se díváte na svou skupinu z kamery, která rotuje kolem. To se teprve potom zaměřují cíle, pohybující se rychle kolem vás.

GRAFIKA - DALŠÍ KÁMEN ÚRAZU. Grafika nestojí za nic. Nedejte se zmást obrázky, jsou z nejlepších míst ve hře, kterých opravdu není mnoho. Většinou se procházíte v obyčejně nakreslených interiérech a v ústrety vám vybíhají vetřelci, kteří vypadají jako hubení psi s plynovými maskami. Obzvláště legrační je, když takový pes drží v ruce granátomet. Dokážete si asi představit, jak reálně to potom vypadá. Zajímavé je také, že tvůrci doporučují mít SVGA kartu. Ať jsem hledal seč jsem mohl, v tomto rozlišení je ve hře jen jediný obrázek a to ten s fotkami jejích autorů, které si tak můžete náležitě vychutnat.

platforma:	PC-CD
doporučeno:	PC 486, 8 MB RAM, SVGA, qs CD
minimum:	PC 386DX/40, 4 MB RAM, 20 MB HD, ds CD
typ:	akční
žánr:	sci-fi
počet hráčů:	1, 2-4 po síti
tvůrce:	CRUSH!
producent:	Vic Tokai Europe Ltd.
distributor:	Vic Tokai Europe Ltd.
datum vydání:	listopad 1995

RADA PRO VŠECHNY... Něco tu smrdí a není to Danova uniforma (další vtip ze hry). Ne jinak. Tahle hra se opravdu moc nepovedla. Doporučuji vám, abyste se od ní drželi hodně daleko. Jinak by se totiž mohlo stát, že by nás autoři, potěšeni alespoň menším úspěchem, obšťastnili dalším stejně dobrým kouskem, nebo snad nedej Bože dokonce nějakým tím pokračováním a to by bylo teprve peklo na zemi.

—Twyn



„Takhle to vypadá docela dobře, ne? Ne!“

MORTAL COIL

50

grafika: 65
animace: 70
hudba: 20
zvuk: 70

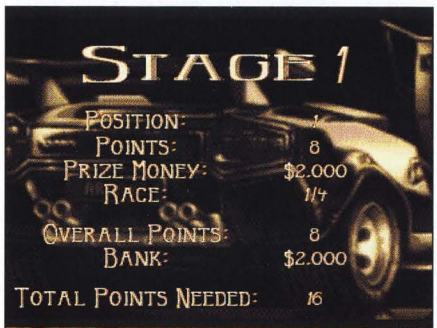
testováno na: 486DX4/100, 8 MB RAM, VESA, ts CD-ROM

pro: snad ta trocha, ale opravdu jen trocha zábavy **proti:** příšerné ovládání, většinou ošklivá grafika, slabý příběh

speciality: Možno hrát ve až ve čtyřech po síti (ale žádná výhoda to není)

Shrnutí - prostě to nekupujte.

Když dělají dva totéž, může to dopadnout stejně špatně.



Unikátní záběr! Vychýlit počítačem ovládané vozidlo z jeho perfektně propočítané dráhy se vám jen tak nepodaří.

Závody ve městě jsou asi nejatraktivnější, škoda že ten kamenný kruh uprostřed se trojrozměrně jenom tváří, ve skutečnosti jím můžete v klidu projet.

Jedno z nejlépe vyvedených míst na trati. Já říkal, že grafika není nic extra.

Schválně jsem zajel skoro až ke kraji (a připravil se tak o krásnou druhou pozici), abyste viděli, jak to vypadá u „manťáků". Doufám, že to oceníte.

platforma: Amiga
doporučeno: Amiga1200, HD
minimum: Amiga 500, 1 MB RAM
typ: autíčka
žánr: závody
počet hráčů: 2 (síť)
tvůrce: Arcane Software
producent: Arcane Software
distributor: Black Legend

Turbo Trax

V této obrazovce lze nakupovat nové vybavení vašeho auta. Ale jednak to není moc velký výběr a jednak vám to stejně nepomůže.

TOMÁŠ SMOLÍK

O tom, že jsou autíčka na Amize velice populární, svědčí úspěch *Roadkillu, All Terrain Racingu* či *Skidmarks 2.* Na PC to v poslední době byl pouze druhý díl *Micro Machines* a předtím konverze amigáckého *Overdrivu.* A právě této hře jsou *Turbo Trax* až moc podobné. Bohužel.

OVERDRIVE ROKU 1995. Někteří z vás si možná na tuto hru od *Teamu 17* pamatují. I když ono zrovna nebylo o co stát. Byla to taková nemastná neslaná autíčka, za povšimnutí stála tak maximálně grafika. Člověk se prý chybami učí, ale v případě *Turbo Trax* programátoři od *Arcane Software* chodili za školu. Protože tahle grafika dnes nikoho neokouzlí a na hratelnost se opět zapomnělo. Ostatně pamětníci *Overdrivu* to asi již poznali a těm ostatním nyní vysvětlím, proč tato hra díru do světa rozhodně neudělá.

NUDA A OBTÍŽNOST. Na začátku vás přivítá docela pěkný obrázek, ale nenechte se ukecat. Nabídka možností příliš pestrá není. Můžete nahrát či uložit highscore, pro závod zvolit hudbu či zvuky (proč ne oboje?) anebo vybrat typ závodu. Ani tento výběr bych neoznačil jako pestrý. Jenom klasika v podobě practice (ztráta času), arcade (klasické závody), time trials (asi nejlepší) a hře ve dvou po kabelu. Zvolte arcade a pusťte se do soutěže (na vlastní nebezpečí). Jezdí se čtyři závody od každého terénu a na konci ještě vyřazovací závody na vybraných okruzích. Po každém závodě můžete nakoupit lepší vybavení, pouhé čtyři druhy o pěti výkonnostních stupních. Pokud uspějete na všech tratích, ukáže se vám další pěkný obrázek, který je opravdovou odměnou za pěknou dřinu, kterou je každý závod. A tím jsem se fikaně dostal k chybám v hratelnosti, zejména obtížnosti. Tak především jsou soupeři dokonalí a vůči sobě kolegiální. Nechávají si mezi sebou ukázkové rozestupy a ani nesnaží předjet své soupeře. Všechny tratě samozřejmě znají nazpaměť, přesně brzdí do zatáček, vědí co přijde za příští zákrutou. Vy samozřejmě nevíte nic, můžete samozřejmě zkusit zmiňovaný trénink, ale počítač jednak tratě vybírá náhodně a jednak jsou si všechny tratě velmi podobné. To ale ještě není všechno, protože jakmile se jen nepatrně vychýlíte z dané tratě, rychlost vašeho vozítka klesne okamžitě skoro na nulu, to samé platí pro náraz do protivníkova auta. Podobnou chybu jsem vyčítal i mě oblíbenému *All Terrain Racingu (ATR),* jenže tam měl oproti *Turbo Trax* několik výhod. Třeba jste mohli využívat spousty různých zkratek, na každém okruhu byl alespoň jeden skokánek, tunel či nějaké podobné zpestření. Zde nic a zatáčky jsou buďto 90 nebo 180 stupňů, pěkná nuda, co. Stejně jak u *ATR,* i zde můžete nasbírat různé bonusy, turbo se nachází zejména před zatáčkami. Možná čekáte zvrat v podobě hry po kabelu, jenže pak na trati nejsou počítačový soupeři, soupeříte jen se svým kámošem aneb nuda ve dvou. Nejzábavnějším proto asi bude závod s časem, kdy se můžete pokusit tratové rekordy. A protože kritiky není nikdy dost, pustím se do další.

GRAFIKA TO NEVYTRHNE. Už po první pohledu na trať zjistíte, že pokud by vás něco mělo uchvátit, tak to nebude grafika. Ta je jednoduše řečeno nudná (ostatně jako celá hra). Žádné překvapivé detaily, u každého terénu (sníh, písek, hlína, město, okruh F1) sem tam něco uvidíte, ale že by to bylo udivující, senzační nebo grandiózní, to teda ne, prostě nic moc. Hudba to taky nepodrží, kam se hrabe na dravé skladby z *ATR.* Takže to maximálně zachraňují efekty, protože každá překážka v okolí tratě vydává po nárazu vaší káry jiný zvuk. Takže podtrženo a sečteno, průměrná kopie průměrné hry. **—Lewis**

TURBO TRAX

64

grafika: 74
animace: 50
hudba: 62
zvukové efekty: 77

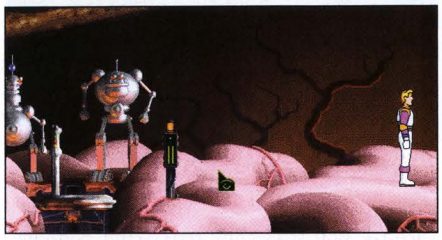
testováno na: Amiga 500, 3 MB RAM, HD
pro: instalace na HD **proti:** obtížnost, nepropracovanost, nuda

Další autíčka, která vás jen tak něčím nepřekvapí, možná tak nudou.

Space Quest 6

KAREL FLORIAN

Roger Wilco in the Spinal Frontier



Tihle dva robůtci nadělají spoustu neplechy, pokud jim to nenandáte šutrama, které máte v kapse. Pak už následuje jenom krátký sjezd do nitra mozku a finále, kde všechno skončí jakž-takž happyendem.

Žaludek nevypadá vůbec hezky a ti odporní roboti také ne. Stačí ale jenom trochu poškádliti je žaludeční šťávou a je to OK!

ACH, SIERRA. Vcelku vzato, mám rád *Sierru.* Byla tady už od začátku, kdy jsem prvně sáhnul na PC. *Larry, Police Quest, King Quest* a později také *Gabriel Knight* či *Hero Quest* nebo *Space Quest.*. Adventury uměla *Sierra* vždycky dělat a její výtvory bývaly zásobárnou zábavy a hratelnosti. Celkově to bylo dobré. Pak někdo přišel na nápad s Windows a všechny hry se dělaly pod tento systém. Začalo to jít z kopce, hry padaly, tu nechodil zvuk, tu nechodil obraz a vůbec to nestálo za nic (abych zase nekřivdil, *Woodruff* byl výborný). *Sierra* začala jít v očích hráčů dolů jako dolar v devětadvacátém na newyorské burze. Ale teď se objevila hra, která se podobá záchrannému kruhu, který byl hozen tonoucímu. A díky ní se snad Sierra vzpamatuje. Její jméno je *Space Quest 6 (SQ6).*

BRR, SIERRA. Začalo to jako jindy. Přišel jsem do redakce a můj první pohled padnul na stůl. Válely se tam různé papíry, tužky, diskety a mezi tím vším ležela krabice. Pozdravil jsem všechny okolo a šel se podívat, co je to za novinku. Hmm, *SQ6* od *Sierry,* to nechci. Protože nebylo nic nového, šel jsem domů. Večer však svědomí hlodat začalo v nitru mém a já se neudržel a zavolal do redakce, že si pro *SQ6* nazítří přijdu. Druhý den jsem si hru odnesl domů a co následovalo, to se nedá popsat.

ŠOK! Zásah do nitra se udál v okamžiku, kdy jsem si v manuálu přečetl o možnosti instalace

„Slyším Roger Wilco po šesté? Fajn! Prodáno za nejvyšší cenu ve prospěch hráčské veřejnosti."

jak ve Windows, tak pod DOSem. Neváhal jsem ani vteřinu, hru nainstaloval a spustil. Čekal jsem nápis „This program requires MS Windows" apod., ale ono ne, logo *Sierry* ozářilo obrazovku a hra se rozjela. Tedy žádné fígle jako u *Last Dynasty.* Hurááá! Zlatá *Sierra.* Dal jsem se do toho.

PŘÍBĚH. Klasika. Hodný hrdina odsouzen za něco, co nejspíš neudělal. Je degradován na uklízeče, z jeho slipů se stane vesmírná loď a nakonec při teleportaci udělají chybu a on se octne na cizí planetě. Úplně klasický prvek omylu. A teď to přebíráte vy, a do toho!

HRA SAMA O SOBĚ. *SQ6* je dobrá adventura. Nepřekypuje žádnými interaktivními filmečky, sáhodlouhými supervideosekvencemi, nefiguruje tam žádný herec, je to zkrátka úplně klasická adventura. Jak už to chodí, začínáte bez ničeho a většinou v trablech. Když se ocitnete na planetě Polysorbate LX, jste po pás zapasováni do betonu. První, co uděláte, že se z toho dostanete. Pak navazuje pár úkolů, které zaberou drahně času a díky kterým se odsud dostanete na domovskou loď Deepship 86. Tady se setkáte se svou láskou a následně nato jí půjdete na pohřeb. Pak ukradnete loď, se kterou odehrajete spoustu dobrodružství. Napojíte se na Superhighway informací a tím se přenesete do Cybersvěta, budete bloumat v lidském těle a mozku, kde hra také velkým finálem končí. A přes tohle celé martírium se budete skvěle bavit, protože hra vás nenechá ani na chvilku oddechnout a vy u ní budete sedět tak dlouho, dokud jí úspěšně nedohrajete. K tomu vám pomáhá postava Rogera Wilca, která vás ve všem poslechne, pokud to nebude vyslovená pitomost a která také může ve hře nespočetněkrát zahynout. Ale když Rogera vedete dobrým směrem, odvděčí se vám spoustou humoru a zábavy, kterou tato adventura skýtá v obrovském množství. A že dostat se na konec je těžké, o tom vás přesvědčí následující odstavec.

ZASE ZÁKYS, POMOZTE MI NĚKDO! *SQ6* je těžká hra. Ale ne zase tak těžká, aby vás znechutila a vy ji odhodili do kouta nebo do popelnice. Asi nejradikálnějším faktorem, který ovlivňuje obtížnost jsou neaktivní předměty.

platforma:	**PC-CD**
minimum:	PC 486 SX/25, DOS 5.0 a výše, 8 MB RAM, 5 MB HDD, ds CD, SVGA, popř. Win 3.1
typ:	adventure
žánr:	sci-fi
tvůrce:	Sierra
producent:	Sierra
datum prodeje:	září 1995

Nikde ve hře nenajdete místnost, kde by se vám předměty hlásily pod kurzorem. Většina lidí je na tuhle vymoženost už zvyklá a tak není vyloučeno, že je to nemile překvapí. Předměty se tedy nehlásí a vy se dostáváte do kolotoče problémů, protože nevíte, co jde použít a co nejde. Je štěstí, že hra u předmětů, které nelze nijak využít, píše hlášky o místnosti nebo lokaci, kde se nacházíte. Podle toho bezpečně poznáte, co a jak. Tohle je ten největší problém. Jinak valná část problémů je vesměs logická a tudíž i k vyřešení, které však nikdy není lehké. Kolikrát si myslíte, že to vyjde a přesto hra vás krutě zarazí a položí vám další podmínku přes cestu. Nicméně hru dohrajete během jednoho, maximálně dvou týdnů pohodového hraní. A když ne, tak návod je v tomto čísle.

SRANDÁ, FANDÁ! A teď k hlavnímu kladu této výborné hry. Je to zábava. Začíná to intrem, kde se budete smát, až se za břicho budete popadat. Je tam obsažena taková spousta nápadů, gagů, vtipů a skečů, že se budete smát od začátku až do konce. Intrem to však zdaleka nekončí. Od počátku hry a jejím postupným vývojem stoupá úroveň humoru jak vizuálního, tak i mluveného. Spousta věcí okolo hlavního hrdiny se hýbe a skoro každá dělá něco legračního. Pravda, některé gagy jsou místy nechutné až blivní, ale pro někoho je to sranda. Pro příklad mohu uvést prodavače v obchodě s implantáty, který se neustále šťourá v uších či nose a to, co si vyšťourá (a že je toho dost a vůbec to nevzbuzuje sympatie) pak s chutí olizuje a přitom nechutně pomlaskává. Snad to nikomu vadit nebude, ale já tenhle humor příliš rád nemám. Ve hře je pár narážek, z nichž se mi nejvíce líbil ironický náhled na Superhighway informací v cybersvětě a moc hezky napodobený Elton John. Legrace končí teprve když hru ukončíte. Ale i tak vám hra pokaždé vyblafne na monitor nějakou tu hlášku a pak se teprve vrátí do systému.

GRAFIKA. Není co dodávat. Překrásná grafika v SVGA rozlišení a 256 barvách je opravdu moc hezká a když ji doprovázejí krásně plynulé sekvence a samotná plynulost postavičky, pak není co řešit. Místy jsou jemně vloženy 3D sekvence létající lodi, nebo pohyblivého chřípí parazita, který působí opravdu příšerně. Jiné animace, jako jízda na červu nebo výhled z letící lodi, jsou poněkud trhanější, ale s tím nic nenaděláme. Grafika je velmi detailní, propracovaná a všechno je vykresleno do nejmenších podrobností. Myslím, že tady není co vytknout.

Takhle dopadla chudinka Stellar, která mne přišla hrdinsky zachránit. Uéééé!

HUDBA A ZVUK. Tady také není co dodávat. Základní motiv hudba nemá, jen stojí za připomínku hudba u titulků, intra a některých částí hry, kdy je stejná a má motiv Hvězdných válek. Tady vidíte, že ani hudba se nevyhnula narážkám. Jak už to bývá, každá lokace má jinou hudbu. A ta se neustále obměňuje, takže stereotyp nehrozí. Žánry se střídají opravdu divoce, čili v Boot liqueru slyšíte rozladěné piáno nebo při jízdě na červu kovbojskou odrhovačku. Hudba krásně doplňuje atmosféru lokací a příjemně vás provází celou hrou. Mluvené slovo a zvukový doprovod vás provází úplně všude, neboť cokoliv uděláte je komentováno vypravěčem, nebo Rogerem samotným.

PUZZLE. V dnešní době softwarového pirátství se firmy jistí prostředky, které všichni dobře známe. Zadávání hesel, určitých slůvek z manuálu či samokontrolou sériových čísel disket, kdy se hra samovolně maže. Sierra nezůstala v tomto směru nic dlužná a tak asi ve čtvrtině hry musíte vyřešit puzzle, který bez miničasopísku, který je ke hře přiložen vyřešit nedokážete. Je možné, že to nedokážete ani takhle, ale to už je pak věc jiná. Puzzle je to opravdu složitý, ale netrvá zase tak dlouho, než na to přijdete. V zadání je totiž menší

SPACE QUEST 6

86

grafika: 89
hudba: 88
zvuk: 83
hratelnost: 87

testováno na: 486 DX2/66, 16 MB RAM, ts CD, SB, 1 MB SVGA

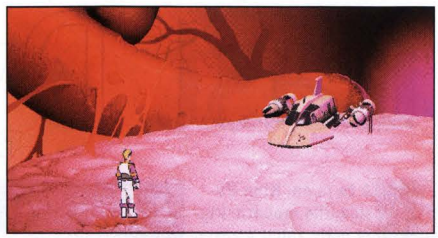
pro: výborná zábava na dlouhou dobu s vynikajícím technickým zpracováním **proti:** poněkud vyšší obtížnost, často padá

Výborná adventura od Sierry, kterážto dokazuje, že není tak špatná, jak by se po jejích posledních výtvorech mohlo zdát.

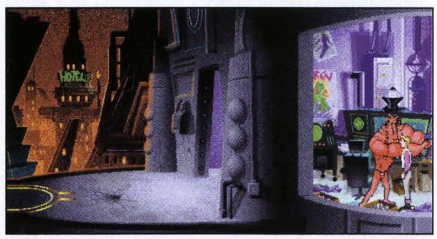
chyták, na který když přijdete, tak to jde samo. Ale více v návodu.

ZÁPOR. Samozřejmě ani výborná hra se nevyhne nějakým těm chybičkám. Když sem nezařadím vyšší obtížnost, tak sem rozhodně bude patřit fakt, že hra padá. Pokaždé, když jsem ji zapnul, tak minimálně jednou spadla. Sierra to ovšem předpokládala a když se to stalo, tak se hra pokaždé vrátila do systému a vyplivla na obrazovku omluvu s výmluvou na „internal error" a s poradou loudnutí pozice.

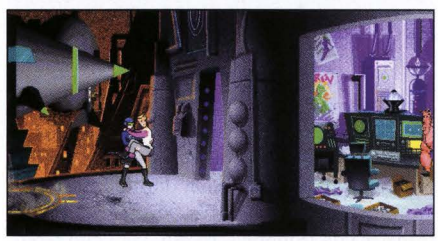
OUTRO. Hra končí v okamžiku, kdy oživíte Stellar a dostanete se ven z jejího těla. Způsob odchodu z těla je opravdu dá se říct kosmetický, neboť s vaší lodí se dostanete až k akné (uhr, beďar, hnípák), odkud zablikáte signál doktorovi, který v okamžiku, kdy jej spatří, uhra vymáčkne, přitom si zašpiní brejle (ble) a vás tímto dostane ven. Outro pokračuje pohledem na spokojený pár a pak titulky s mezihrami a následným zmateným loučením Rogera s vámi. Pak přijde jenom poděkování a nazdar.



Moje loď vůbec nevypadá jako nejbezpečnější prostředek na lety uvnitř lidského těla. Ale jak je vidět, zatím vydržela a doufám, že ještě vydrží.



Striptýz. Jak poetické. A kdybyste ještě viděli, jak se ten svalovec krásně pohybuje. Hmmm.



Pohodlný způsob dopravy, že? Taky bych si to nechal líbit. Zvláště když člověk později zjistí, že pod nevzhledným overalem je skryta žena.

KONEC. *Space Quest 6* je opravdu výborná hra s nějakými těmi zápory, ale radikální převahou kladů. Rozhodně je vidět, že se Sierra snaží, což jí to jde celkem dobře. Doporučuji všem milovníkům adventur. **—Roger T.**

Předvíkendový bonbónek

BONTONU pro počítačové maniaky

Vážení čtenáři a příznivci počítačových her. **Každý pátek** můžete vždy **od 6:45 ráno** soutěžit ve znalosti počítačových her na rádiu **BONTON.** Soutěž pro Vás připravily **BONTON, EXCALIBUR** a **GAMES WORLD** proto, aby Vám zpříjemnily ranní vstávaní. Jeden z Vás tak **každý týden** vyhraje zajímavou **hru,** či **předplatné** časopisu **EXCALIBUR.**

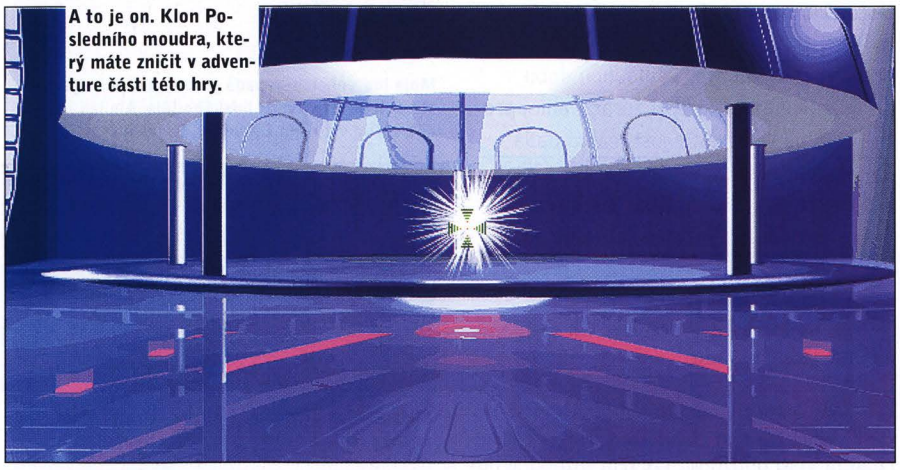
BONTON HIT RADIO 99.7 FM

Vaše redakce

Excalibur

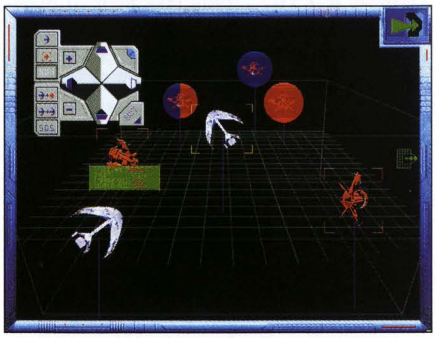
GAMES WORLD

Last Dynasty



A to je on. Klon Posledního moudra, který máte zničit v adventure části této hry.

platforma:	**PC-CD**
doporučeno:	486 DX2/66, VLB, ds CD, 8 MB RM, SVGA, Win 3.1
minimum:	486 DX/33, VLB, ds CD, 8 MB RM, SVGA, Win 3.1
typ:	adventure/simulátor
žánr:	sci-fi
počet hráčů:	1
doporučený věk:	15+
tvůrce:	Coktel Vision
producent:	Sierra
vydavatel:	Sierra
datum vydání:	léto '95



Orientaci v boji velmi usnadňuje přehledná mapa. Velice pozitivním prvkem zpřehledňujícím celou bojovou situaci je fakt, že lze velmi snadno určit kdo na koho útočí, či kdo před kým prchá.

PETR CHLUMSKÝ

Hra *Last Dynasty* není jen tak nějakou obyčejnou hrou, ale je to kříženec vesmírného simulátoru, adventky a interaktivního filmu. O tom jak tento šlechtitelský projekt firmy Coctel Vision dopadl se vám pokusím vylíčit v této recenzi. Protože je celá hra rozdělená do jednotlivých částí, tak i tato recenze bude složena z několika na sobě nezávislých oddílů.

LAST DYNASTY ČÁST PRVNÍ - SJEDNOCENÍ GALAXIE. Tato část je tvořená průměrným vesmírným leteckým simulátorem, u nějž mě nejvíce překvapila jeho rychlost. Nikdy bych totiž nečekal, že nějaký simulátor pracující pod rádoby operačním systémem Windows ve smrtícím rozlišení 640x480x256 bude hratelný i na počítačích s procesorem řady 486.

Hned ze začátku se zmíním o asi největším nedostatku této části hry. Celý let ve vesmíru je prokládán filmovými prostřihy. Na tom není na první pohled nic hrozného. Tragický nádech tato situace dostane v okamžiku, kdy po úporných manévrech dostanete nepřátelský letoun do svého zaměřovacího kříže ... a právě v tuto posvátnou chvíli se programu zachce ukázat vám něco ze svého rejstříku videozáznamů. Znechuceně tedy pustíte joystick a shlédnete zmatenou animaci, která velice náhle skončí. Než se znovu vzpamatujete a uchopíte joystick, tak nepřítel je již v prachu.

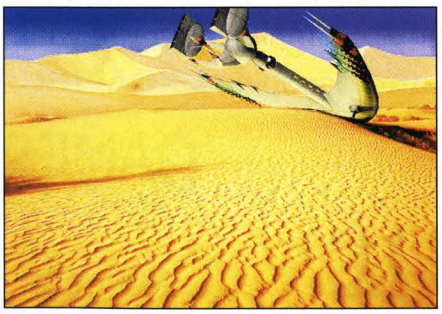
Tato velice iritující skutečnost. mě dohánela k šílenství daleko více než stupidita oponentů, které mi do cesty postavily programátoři tohoto gigantického projektu. Po několika prvních minutách hry se mi podařilo vymyslet jednoduchou strategickou kličku, pomocí níž lze rozstřílet prakticky neomezené množství nepřátelských stihačů. Nechci vám kazit radost z hledání a tak vám pouze prozradím, že úzce souvisí s klávesou F11.

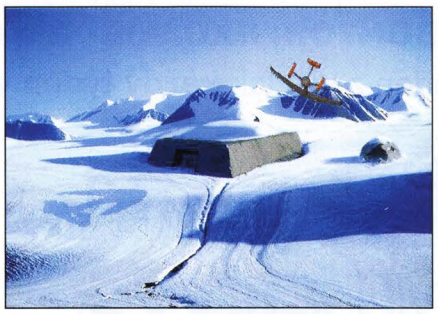
Přes těchto několik nedostatků, je tato simulátorová část poměrně dosti zábavná. K hratelnosti zde přispívá především již zmiňovaná rychlost celého simulátoru, propracovaná struktura misí, neustále se zvyšující obtížnost a vysoká úroveň grafického zpracování celé této části. Na druhou stranu musím připomenout, že daleko hratelnější byly již starší hry jako *Wing Commander* či *Epic*. V konkurenci novějších vesmírných simulátorů jako jsou *TIE Fighter* nebo *Wing Commander III*, Last Dynasty příliš neobstojí.

LAST DYNASTY ČÁST DRUHÁ - HLEDÁNÍ POSLEDNÍHO MOUDRA. Nejenom simulátory je živ člověk, a tak *Coctel Vision* vložil do této hry i adventure část, ve které máte zničit v nitru orbitální stanice jakýsi klon Posledního moudra. Příběh je sice tak říkajíc neoriginální, přec díky svému zpracování je slušně hratelný. Cesta ke zničení klíčového klonu je totiž okořeněna několika dobrými zápletkami, jež z původně plytké základní story vytvoří téměř průměrnou adventku. Dojem z této části hry

POZADÍ PŘÍBĚHU

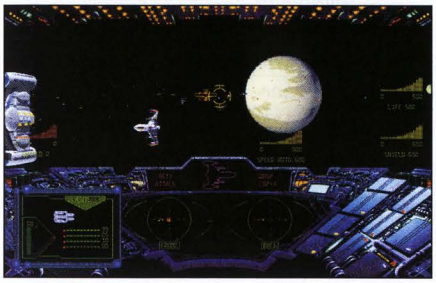
Pozadí celého příběhu se skládá s chaotického létání z planety na planetu a přemlouvání jejich vládců ke spolupráci.





SOUBOJE

Všechny souboje jsou velice pěkně graficky zpracované a navíc jsou velice rychlé. Dojem trochu kazí relativně malá obtížnost celé simulátorové části.



však kazí lineární příběh, ve kterém se lze velice snadno orientovat. Navíc díky velmi malému počtu předmětů v inventoráři a stejně nízkému výskytu objektů schopných interakce, lze se velice rychle a snadno dostat z libovolného zákysu pomocí systému „použij všechno na všechno".

Grafika celé stanice je, jak jsem ostatně u produktů firmy *Coctel Vision* zvyklí, perfektní. Pouze občasné zasazení živých herců do počítačem vytvořeného prostředí je trochu násilné. Systém pohybu po orbitální stanici je podobný jako byl použit ve hře *Lost Eden,* takže se lze pohybovat pouze po předem vyrenderovaných trasách.

Celé vaše hledání přístupu do třetího patra základny, kde je ukryt záhadný klon, je podbarvené nádhernou hudbou, která je na CD uložena v digitální formě, takže i majitelé Sound Blasterů se mohou kochat nevídanou technickou i kompoziční kvalitou hudebních skladeb. Poněkud slabším se mi jeví zpracování zvuků a ruchů, jež doprovází většinu vašich akcí (úplně odpuzující je otevírání dveří). Ale i tak jejich technická kvalita je nadprůměrná.

LAST DYNASTY ČÁST TŘETÍ - FILM. Všechny části této hry jsou pospojovány velkým množstvím videozáznamů, jež dokreslují žalostný příběh, který se táhne celou vaší poutí za sjednocením galaxie. Tragičnost celého příběhu ještě umocňuje velice nízká kvalita všech videosekvencí. Nemyslím tím jen technickou kvalitu, která je opravdu příšerná, ale i velmi slabé herecké výkony všech protagonistů jen dojemně vypovídají o hrůzném zločinu jakého se dopustili tvůrci tohoto rádoby filmečku na ubohých hráčích, kterým se na monitory počítačů dostal jejich výtvor.

LAST DYNASTY ČÁST ČTVRTÁ - VELKÉ FINÁLE. *Last Dynasty* jako celek působí sice trochu zmateně a celý projekt se nevyhnul několika závažným chybám, ale naproti tomu jsou obě hlavní části hry relativně dosti hratelné. Takže i když se *Last Dynasty* nestane takovým mezníkem v počítačové zábavě jako byl *Wing Commander,* nebo *X-Wing* může splnit úlohu průměrné hry, u které si můžeme ukrátit čekání na *Albion.* **—Genagen**

LAST DYNASTY

63

grafika: 82
animace: 48
hudba: 75
zvuk: 70

testováno na: 486 DX/40, 8 MB RAM, qs CD, GUS, SB16

pro: hratelné na 486, propracované mise, strhující adventure část **proti:** video

Když tuto hru jenom půjčíte, nic nezkazíte!

Hry s českými příručkami nakoupíte jedině u nás!

Napište si o kompletní katalog her pro PC, Macintosh, CD32, SEGA, Nintendo a další.

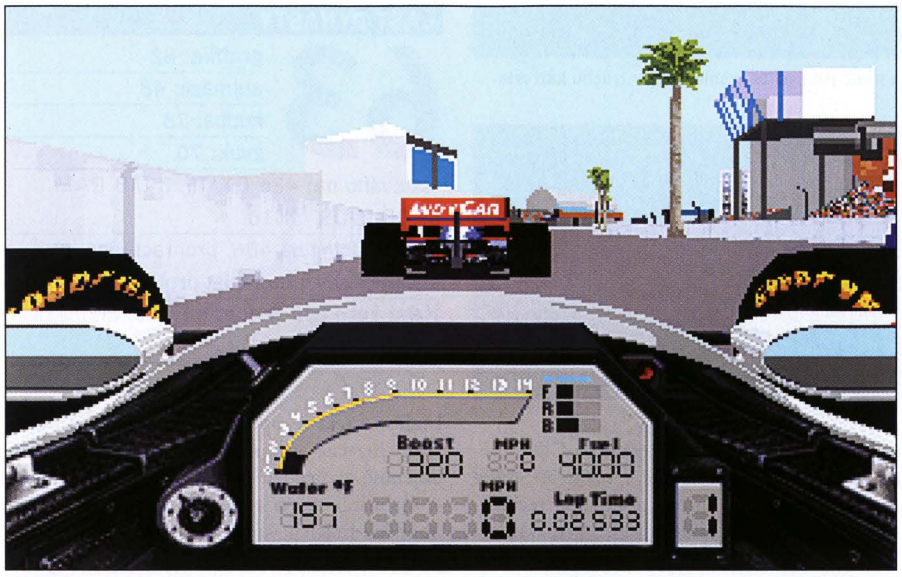
Ukázka některých her s českými příručkami:

Dungeon Master II
Bioforge
Marathon (Macintosh)
Full Throttle (PC i Mac)
ATR (CD32 i Amiga)
The Lion King
(PC, Sega, Nintendo)
UFO (PC i CD32)
Gunship 2000 (PC i CD32)
Subwar 2050 (PC i CD32)
Gloom (CD32 i Amiga)

BBS

Pokud již dotyčnou hru máte, samostatný český manuál Vám dodáme při koupi jiné hry.

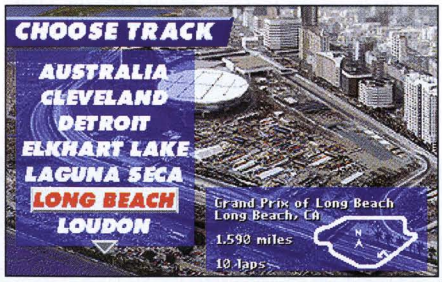
BBS spol. s r. o., Plzeňská 9, 405 61, Děčín IV
Tel/Fax: 0412/283 11, kl. 141



platforma:	**PC-CD**
doporučeno:	Pentium, 10 MB RAM, SVGA, ds CD, SB
minimum:	486 DX/33, 8 MB RAM, ds CD, SB
typ:	simulátor
žánr:	formule
počet hráčů:	2 - modem
tvůrce:	Papyrus
producent:	Virgin Int. entertainment
distributor:	Virgin Int. entertainment
datum vydání:	prosinec '95

JAN EMMER

Indycar Racing II



Že už vás omrzely všechny ty přestárlé a dosluhující simulátory? Snadná pomoc - INDYCARS II.

Bylo nebylo, kdysi v zapomenutém dávnověku počítačových her, kdy na našich stolech kralovala XT-čka, v lepším případě královské 286-ky, proháněli jsme po monitorech nezapomenutelný výtvor od *Accolade,* a sice *F1GP.* To nám ale brzy přestalo stačit, takže jsme čekali, kdo nebo co nás zachrání. Stalo se. Legendární hra *Indianapolis 500* nedala mnoha hráčům spát. Když už to ale vypadalo, že si všichni díky oválné trati ukroutíme hlavy, přišla totální vodíková bomba v podobě *F1GP* - tentokrát ovšem od *Microprose.* A bylo to. Dodnes nepřekonaná simulace „těch pravých formulí". To se ale vůbec nelíbilo tenkrát neznámé programátorské skupině Papyrus, která se po krátké, ale úspěšné epizodě nazvané *Nascar Racing,* rozhodla oživit zašlou slávu amerických formulí. Výsledkem byl vznik dalšího trháku, *Indycar Racing.* To už se ale dostáváme do současnosti, kdy souboj *Microprose* a *Papyrusu* vrcholí. Jako první vynesli své trumfy mistři od *Papyrusu.* Takže teď máme ten lehce infantilní a těžce sentimentální úvod za sebou a konečně se na „dvojku" můžeme vrhnout.

PÁNOVE, NASTARTUJTE SVÉ MOTORY!

Tak přesně touhle větou vždy začíná nejslavnější závod na americkém kontinentě, 500 mil Indianapolis. Jaké ovšem bylo moje překvapení, když jsem tento proslavený okruh nenašel na seznamu tratí! To byl první šok, a to jsem hru ještě ani nenainstaloval. Snad to bude dál lepší. Když už jsme u té instalace, ta byla bez problémů, dokonce i pod novými Wokny. Obere vás o slabých 12 MB, což v současné době opravdu není mnoho. Pak už to všechno běží jako na drátkách. Lehce nadprůměrné demo, které je ale téměř identické s předchozím dílem. A už jsme na hlavním menu. Teď už záleží jenom na vás, jestli se do toho vrhnete po hlavě (a tu si okamžitě rozbijete o první mantinel), nebo si v klidu přečtete manuál, navolíte si všechno podle vašich představ a půjdete zlehka trénovat.

VOLBY PNEUMATIK, VOLBY TLUMIČŮ, VOLBY MOTORU, VOLBY DO SENÁTU...

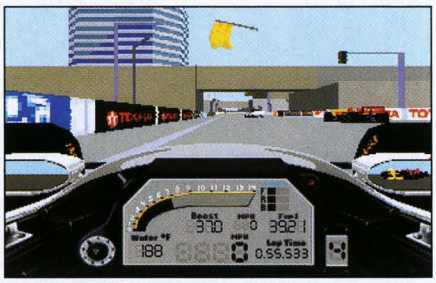
Přesně tak. Jak již zajisté vnímaví čtenáři pochopili, volit tu můžete opravdu kde co. Nejdřív tu máme nabídky technického charakteru, jako je úroveň zvuku či grafiky. U toho zvuku vám nemohu nedoporučit nastavit všechny hodnoty na maximum, teprve potom máte z jízdy ten správný požitek. Následuje grafika. A to je opravdu lahůdka, zde si můžete nakonfigurovat hru přesně na výkon vašeho počítače. Vlastně se nemusíte obtěžovat ani s tímhle, protože pokud máte nastaveno u jednotlivých položek Auto, pak si s tím počítač poradí sám. Asi by vás tedy zajímalo, jak ta grafika vypadá. Není to sice úplná špička, není to *The Need for Speed,* ale odpuzovat vás rozhodně nebude. Ona vlastně málokterá hra v SVGA vypadá špatně. To už se ale dostáváme k nastavení jednotlivých komponentů vašeho vozu. To je ovšem úplně jiná kapitola.

ÚPLNĚ JINÁ KAPITOLA.

Je tu zkrátka všechno. Připadáte si jako velkej šéf všech mechaniků světa, a podle toho se také chováte. Nastavujete hodnoty tlumičů, tlak v pneumatikách, odstupňování rychlostí, úhel přítlačných křídel a dalších asi 157 věcí. Netřeba asi podotýkat, že pro každý okruh je potřeba jiné nastavení, jinak vaše auto bude vyvádět jak koza na ledě. Opravdu se vyplatí strávit trochu času trénováním okruhů a následným nastavováním hodnot, požitek z jízdy potom bude opravdu o poznání lepší. Vždyť komu by se líbilo, když je auto odporně nedotáčivé, vůbec nebrzdí a ještě ke všemu je pomalejší, než všechny ostatní. Jsou tu sice k dispozici tři „firemní" nastavení, ty jsou ale téměř nepoužitelná. Proto testujte, trénujte a zkoušejte, než se na nějaký ten okruh vrhnete.

HLAVNÍ KLAD HRY, POŘÁDNÉ OKRUHY.

Je jich tu celkem patnáct a podle mého skromného názoru se jim nedá nic vytknout. Když už se člověk přenese přes absenci svého oblíbeného Indianapolis, vrhne se na tyhle okruhy jako sup na mrtvolu. Záleží jen na vás, co se vám líbí víc. Chcete-li jezdit stále doleva jako starej komunista, můžete, pět oválných okruhů je vám plně k dispozici. Pokud se vám ale točí hlava, jistě nepohrdnete žádným z ostatních detailně propracovaných a náležitě zatáčkovitých okruhů. Nechybí tady opravdu nic. Budete to rozjíždět na maximum na dlouhých



rovinkách, brzdit jak šílenci před ostrou šikanou, projíždět „esíčka" na jedničku nebo vyjíždět táhlou zatáčku pod plynem na trojku. Oproti *Indianapolis 500* nebo *Nascar Racing* je to pokrok o 100 %.

FITTIPALDI, ANDRETTI, VILLENEUVE A TI DRUZÍ. Ano, tito mistři volantu vám budou dýchat na záda při vašich spanilých jízdách. A nebude to žádná projížďka růžovým sadem. Samozřejmě, že je možné nastavit jejich rychlost a kvalitu jejich jízdy, to pak ale hra ztrácí tu správnou „šťávu". Proto bych vřele doporučoval nechat jejich výkony na pokoji a radši se soustředit na svoje vlastní. A budete to potřebovat! Tady to není jako v *F1GP*, kdy auta vydržela skoro všechno. Tady stačí malé škrtnutí, malé zaváhání a jsou z toho obvykle velké hodiny s ještě většími následky. Ulomené kolo patří ještě k těm nejmenším. To se potom musíte doploužit do boxů, kde vám to možná opraví. Ale pozor, zrada, v boxech musíte stavět na milimetr přesně, jinak se vás mechanici s radostí vykašlou. Tím jsem naznačil, že závody jsou maximálně realistické, předjíždění manévry si musíte plánovat dlouho dopředu, rovněž tak zastávky v boxech. K tomu, abyste byli dobře informováni, slouží funkční klávesy. Zde dostanete přehledy o pořadí, teplotě pneumatik, spotřebě benzínu apod. Zajímavá klávesa je ale bezesporu F10. Tou se totiž přepnete na externí výhled, čímž se zbavíte frustrujícího pohledu na otáčkoměr a jiné budíky, a naopak získáte přehledný a praktický výhled daleko dopředu. Mně osobně se takhle řídilo naprosto nejlíp. Není to sice úplně autentické, ale na potřebě pořádně se na jízdu soustředit to nic nemění.

CÍLOVÁ ROVINKA. Takže tohle byl další krok ve válce o přízeň hráčů automobilových simulátorů. Pěkná grafika, realistické zvuky, příjemná hudba, propracované okruhy a téměř dokonalá jízda. Rozhodně to není žádný propadák a své příznivce si určitě najde. Teď už zbývá jenom čekat, jak dopadne dlouho avizovaná smažba *F1GP II.* Něco mi říká, že bude ještě o chlup lepší, ale nechme se překvapit.

—Deacon

INDYCAR RACING II.

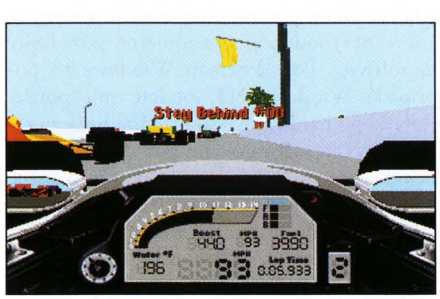
82

grafika: 80
animace: 83
zvuk: 85
hudba: 80

testováno na: PC 486 DX4/100, 8 MB RAM, SB Pro, qs CD

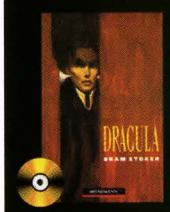
pro: realistická jízda, mnoho voleb, perfektní zvuk **protI:** chybí okruh Indianapolis, nepřehledná jízda v kokpitu

Rozhodně dorbrý simulátor formulí, nutná koupě pro všechny milovníky rychlé a realistické jízdy ?

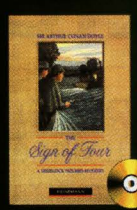


LANGMaster®
ANGLIČTINA PRO VŠECHNY
Systém, který Vás učí mluvit a rozumět ANGLICKY

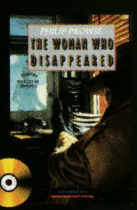
Novinka
kurzy pro středně pokročilé



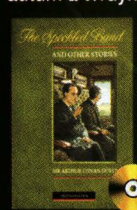
Dracula
Bram Stoker
Jeden z nejznámějších hororů, které kdy byly napsány. Právník Jonathan Harker přijíždí do Transylvánie na hrad hraběte Drakuly. Tam zjišťuje, že hrabě je pánem upírů, a přísahá, že ho za každou cenu zničí.



The Sign of Four
Sir Arthur Conan Doyle
Klasická detektivka s legendárním detektivem a jeho nerozlučným společníkem. Krásná mladá žena Mary Morstanová navštěvuje Sherlocka Holmese. Žádá ho o pomoc při hledání svého otce a odhalení toho, kdo jí již 6 let posílá každý rok perlu. Holmes a Dr. Watson se dávají do pátrání.



The Woman Who Disappeared
Philip Prowse
Dobrodružný příběh odehrávající se v Los Angeles. Krásná blondýnka si najímá soukromého detektiva Lemmy Samuela, aby našel její zmizelou sestru. Zanedlouho se na scéně objevují zabijáci, mrtvoly, světem znudění policisté a zloději klenotů. A Lemmy se vyhýbá kulkám, rychlým autům a tvrdým pěstem.



The Speckled Band
Sir Arthur Conan Doyle
Další tři případy Sherlocka Holmese. V prvním z nich (*Strakatý pás*) hledá mladá žena Holmesovu pomoc při odhalení podivné smrti její sestry. Ve druhém (*Tančící figurky*) musí Holmes vynaložit všechny své deduktivní schopnosti, aby rozluštil tajné kódované zprávy. Ve třetím případě (*Liga ryšavců*) Holmes zkoumá, co se skrývá za jedním zvláštním inzerátem nabízejícím práci, a jeho vyšetřování vede k odhalení aktivit neblaze proslulého kriminálníka.

CD-ROM CENTRUM
VYDAVATELSTVÍ CD-ROM TITULŮ
Branická 107, 147 00 Praha 4
tel.: 02/46 34 11, 46 34 55-7, fax: 02/46 08 07

platforma:	**PC-CD**
doporučeno:	Pentium 75 Mhz, 16 MB RAM, qs CD, Windows 95
minimum:	PC 486, 8 MB RAM, ds CD, mouse, Windows 3. 11
typ:	strategie
žánr:	sci-fi
počet hráčů:	**1-6 po síti**
tvůrce:	Patric Lagny
producent:	Thomas Hertzler
vydavatel:	Blue Byte
datum vydání:	prosinec 1995

JAKUB ŠLEMR

Battle Isle 3

Shadow of the Emperor

Čas míru netrval dlouho. Znovu zaplanou ohně bitev a k nebi bude stoupat těžký černý kouř. Bitva o Chromos začíná.

Battle Isle III, Shadow of the Emperor, je závěrečným štychem na bitevním poli strategií od *Blue Byte.* Nutno vzpomenout zesnulé, nicméně všemi ctěné a uznávané pramáti všech kolových strategií - History Line. Dále není možné nepoukázat na přímého předka této vynikající hry. Jak ti chytřejší z vás již pochopili mám vskutku na mysli *Battle Isle II.* Ani levoboček, datadisk *Titans Legacy,* nebude zapomenut. Vzdejme čest jejich památce a věnujme se poslednímu dílu této výjimečné ságy.

COŽE, ŽENSKÁ ZA VOLANTEM? Časy se trochu změnily od poslední bitvy o Chromos s počítačem zvaným TITAN-NET. Od té doby už uplynulo dvacet let a pozemský hrdina Val Harris byl nahrazen svým synem Benem. A teď se dostáváme k prvnímu pointbreaku této strategie od *Blue Byte.* Hlavním hrdinou není totiž muž, nýbrž žena. Je vidět, že postupující vlna feminismu se tlačí i do tak pro opačné pohlaví avantgardních profesí, jako je role stratéga a vůdce utiskovaných Drulliánů. Na druhé straně nutno přiznat, že roztomilá Karo v roli vůdce povstání je příjemná změna. Jak k tomu všemu přišla? Jednoduše se pohádala s poněkud arogantním Benem a na cestě zpět přistála na opuštěném ostrově, kde byl umístěn i starý řídící systém Impéria a s ním i elektronicky zpracovaný (leč dávno mrtvý) Císař, jehož ve hře poznáte jako toho,

kdo vám udílí rozkazy. Podíváte-li se naň trochu pečlivěji, zjistíte, že je hodně podobný starému císaři Impéria ze *Star Wars.*

BI3 VS BI2 ANEB JAK DÁT HRATELNOSTI ZA DOST. Jak vlastně *BI3 Shadow of the Emperor* vypadá a jak se liší od svých předchůdců? Na první otázku zní odpověď „moc dobře" a na druhou „moc ne". Hlavní změna není příliš nápadná na první pohled, ale o to více upoutá na pohled druhý. Hra běhá pod Windows. Ale v tomto směru drazí páni programátoři přestřelili. Ne že by to nevyhovovalo z herního hlediska; naopak, Windows jsou jako stvořené pro mnoho tabulek a statistik atd. , nevýhodou jsou nadměrné požadavky na software. Pokud nemáte Windows 95, popřípadě Windows NT, budete mít potíže. Rovněž po hardwarové stránce hra nijak nezaostává svými softwarovými požadavky, ale výsledek za to stojí. Změn z herního hlediska je rovněž mnoho. Patrně nejdůležitější změnou, která rozhodně přispěla k atraktivitě celé bitvy o Chromos je, že jednotky nemusíte po každé bitvě znovu trénovat, ale přecházejí s vámi do dalších a dalších misí - dokud nejsou totálně zničeny. A nejen to, jednotky si můžete libovolně i pojmenovat! V kostce toto znamená, že herní šílenství u mnoha skalních stratégů nebude znát mezí. Přátelé, pravím vám, i já jsem měl slzy na krajíčku, když jsem viděl jak je má 25. Mechanizovaná divize krok po kroku drcena přesilou. Tuto jednotku jsem vlastnil od první bitvy... Dalším velmi podstatným detailem je úprava tahu počítače. Namísto minulého zdlouhavého ježdění po mapě, se dnes objeví stručná tabulka s přehledem ztrát jednotlivých válčících stran. Nemusíte se obávat, že nezjistíte jaké jednotky vám soupeř zničil - kliknete si na tabulku ztrát a je to. Rovněž si myslím, že tento tah maximálně přispěl k celkové hratelnosti. Nyní, když vám zmizí jednotka, jste zanecháni úvahám, co se stalo - je tam v té tmě ten Pulsar? Poprvé jsem zde skutečně ocenil průzkumné tanky Orion a letadla U. H. U. R-51. Prostě, když nevíte co je v nejbližším okolí vašich jednotek, jste ztraceni. *BI3* je vzácně vybalancován, co se převahy určité zbraně týče. Převaha v letectvu je ničena množstvím protiletadlových pozic, převaha loďstva se dá účelně eliminovat vzdušným útokem atd.

NOVÉ TANKY, NOVÁ LETADLA, NOVÉ PONORKY. Dalším skutečným plusem je mnoho nových jednotek. Tentokrát však, kromě základních jednotek, nejsou k dispozici na obou stranách. Váš život stratéga (vlastně taktika neboť strategii obstarává císař) je ulehčen novou nepřekonatelnou létající pevností, bojovým robotem, těžkou válečnou ponorkou s raketami země-země středního doletu, raketový tank Python je další nesmír-

ně cennou zbraní. Ani nepřítel nemá nouzi o nové zbraně. Protiletadloví létající droidi, průzkumný satelit Vision a další zbraně, které jsou víceméně neznámé. Obě strany pak do vínku dostali mobilní protiletadlový raketový komplex, upravenou verzi těžkého tanku Samurai-2, vybavenou 105 mm kanónem a další.

K dispozici je dvacet scénářů. Od nejjednodušších bitev pěšáky, přes rozsáhlé a dlouhé bitvy, až po námořní souboje nebývalých rozměrů. Často je nutno zkombinovat taktiku ze silou svých úderů. Jen málokdy po vás mise vyžaduje, abyste zničili všechno živé. Spíše budete muset dobývat továrny, pevnosti, velitelství apod. Velmi důležitým úkolem v těchto akcích je dobrá zásobovací služba. Poprvé v této hře se mi stalo, že protivník zastavil celý můj postup tím, že mi zničil muniční transportéry a kolony s palivem.

BATTLE ISLE 3

87

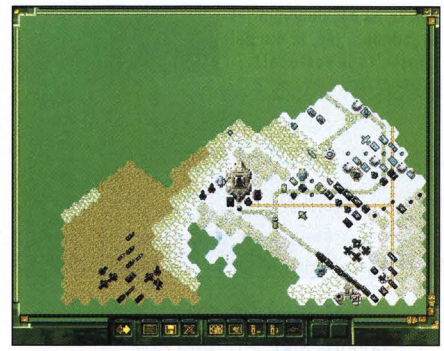
grafika: 85
animace: 75
hudba: 80
zvuk: 76

testováno na: 486/66 PCI, 8 MB RAM, qs CD, Windows 3. 11, SB 16

pro: jednoduché ovládání, propracované scénáře, úžasná zábava **proti:** Pod Windows 3. 11 často padá

Battle Isle 3 je vynikající strategie s dokonale propracovanými misemi, snadným ovládáním, výbornou prezentací a hlavně je neskutečně zábavná.

WINDOWS A TI DRUZÍJ. Celá hra je doprovázena animovanými AVI sekvencemi dobré kvality. Nicméně, nás, pravé stratégy jenom zdržují od povinnosti na bitevním poli. Naštěstí se po čase moje lehce introvertní Windows rozhodli, že mi je přehrávat nebudou. Zvuky doprovázející hru jsou moc pěkné a animované pasáže docela dobře namluvené. Ben Harris byl naprosto úchvatný, když svým jednotkám sděloval, že všechny popraví nebo deportuje, když prorazím. Hudba, co bych vám jen o ní řekl? Vzhledem k tomu, že nedaleko hrající CD-přehrávač jsem vypínal pouze v okamžicích nějakých mluvených zpráv, vlastně hudba doprovázející Battle Isle 3 je dost dobrá.



Copak bych vám ještě mohl říci? Snad jen nezlobte doma, sežeňte si Battle Isle 3 a dobře se učte, ať máte víc času na hraní. Hastala Vistas. **—Muddok**

MICHAL FRANĚK

Prince of Persia 2

The Shadow and The Flame

platforma: Mac
minimum: 256 col. Mac., 4 MB RAM, system 6.0.7, 15 MB HD
existuje na: PC
typ: arcade
žánr: pohádka
počet hráčů: jeden
tvůrce: Jordan Mechner
producent: Broderbund software
distributor: Broderbund software
prodejce: BBS

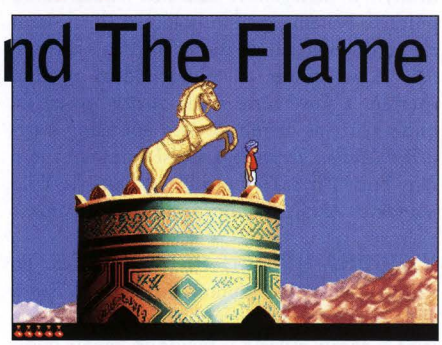
Před čtyřmi lety se firmě *Broderbund software* povedlo vytvořit na svou dobu dokonalou arcadu, *Prince of Persia.* Ačkoli se hra odehrávala v dosti monotónním a jednoduše zpracovaném prostředí, všechny postavy byly dokonale zanimovány a pohybovaly se více než přirozeně. A jak už to tak chodí, úspěšné hry mívají svá pokračování. Nejinak tomu bylo i v případě *Prince* a *Broderbundi* vytvořili hru *Prince of Persia 2 - The Shadow and The Flame.*

Prince 2 obsahoval rozmanitější prostředí (střechy domů, jeskyně, rozpadlé chrámy apod.), rozdílné nepřátele, různé logické hádanky a lepší animace. A protože byl pro změnu také úspěšný, podobně jako první díl, jeho autoři se rozhodli vytvořit konverzi na jiný typ počítače.

A tak tu máme, sice trochu pozdě, *Prince of Persia 2* na Mac. Hra má jemnější rozlišení, které působí velmi příjemně. Vše se hýbe dostatečně rychle, jenom nahrávání mezi levely je poněkud zdlouhavé, ale dá se to přežít. Ovládání je stejné jako na PC, velké problémy mi však dělalo rozmístění šipek na Macu. To je ale moje chyba jelikož tato hra je určena pro majitele Maců, kteří jsou s šipkami pravděpodobně spokojeni.

Hudba, která zní velmi potichu je stejná jako na PC, ale to nic nemění na tom, že je vcelku dobrá. Podobně jsou na tom i zvukové efekty.

Co říci dále? Asi nic. *Prince of Persia 2* je, byla a bude dobrá hra a všichni majitele Maců se mohou radovat z její konverze, ale zdá se mi, že přišla s ročním zpožděním.
—Mrkvoslav Pytlík



Tak na tomto koni jsem právě přiletěl. Nevěříte? Že nemá křídla? Že je to jenom socha? Ale uvědomte si, že v pohádkách je možné všechno.

PRINCE OF PERSIA 2

68

grafika: 79
animace: 81
hudba: 75
zvuk: 73

testováno na: Power Macintosh 6100/60, 8 MB RAM

pro: pohyby postav, animace **proti:** stará hra, nic nového

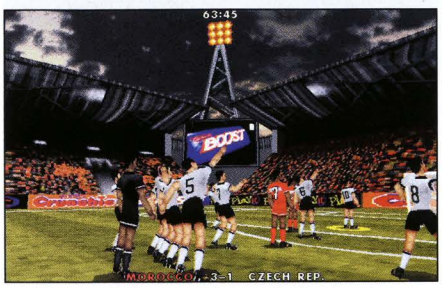
Tak se na něj podívám ještě jednou... jéé, já mu dal housle, to je vostuda!!

Actua Soccer

TOMÁŠ SMOLÍK

Vynikající animace v SVGA grafice s mluveným komentářem k tomu, ještě nezaručují lepší hratelnost než mnohem skromnější Sensible Soccer.

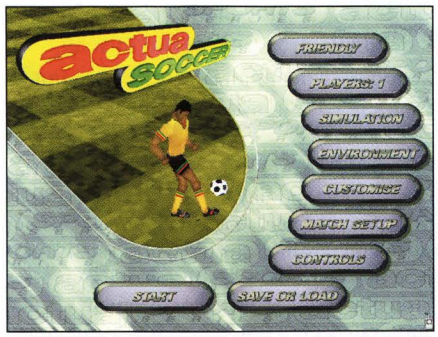
platforma:	PC-CD
doporučeno:	PC 486/120, 8 MB RAM, qs CD
minimum:	486, 4 MB RAM, ds CD
typ:	sport
žánr:	fotbal
počet hráčů:	1-20
producent:	Gremlin
datum vydání:	listopad 1995



Radost po gólu je oprávněná, kdo ví jestli dám ještě jeden.

Tenhle fotbálek jsem obdivoval již na podzimním ECTS, kde mě jen zarazila nízká obtížnost, dával jsem jeden gól za druhým a Genagenovi jsem jich nasázel skoro půltucet během prvního poločasu. Jinak jsem ale na dokonale animované fotbalisty jen valil oči. *Actua Soccer* je mimochodem prvním sportem z nové série zvané *Actua Sports,* jež bude využívat gremlinovskou speciální *Interactive Motion Technology.* Další kouskem z této řady bude *Actua Golf* pro Playstation. To bylo jen tak na okraj, nyní opět zpátky k fotbalu.

VÝBORNÁ ÚVODNÍ PREZENTACE. Po vzoru veleúspěšné konkurence od *EA Sports* má i *Actua Soccer* všechna menu v SVGA, ale ještě k tomu můžete v úvodním menu obdivovat parádní fotbalovou ekvilibristiku. U každého fotbálku se většinou nejprve skočím podívat na soupisky mužstev, zda-li obsahují skutečná jména současných reprezentantů (zde nejsou klubová mužstva, ale jen národní týmy). *Actua Soccer* naštěstí má všechna jména bez chyby (včetně našich reprezentantů), nechybí ani několik vlastností u každého čutálisty. Škoda jen malého výběru soutěží. Můžete hrát buď jen přátelský zápas nebo obyčejný pohár či obyčejnou ligu. Nevím proč nelze hrát mistrovství světa či Evropy nebo kvalifikace pro tyto šampionáty. Autoři to asi chtějí vynahradit síťovou multihrou až pro 20 hráčů (sice nevím jak si představují), ke které má stačit jen jedna kopie tohoto fotbalu. Pakliže jste ale zrovna u počítače sami, nastavte si délku utkání, pak ještě podle rychlosti počítače detaily - na nejvyšší rozlišení budete potřebovat zhruba tak DX4/120, ale majitelé „holých" čtyřiosmšestek nemusí zoufat, protože stačí přepnout do VGA nebo ještě ubrat detaily hráčů či oblohu a můžete se pustit do hry.



O dokonalých animacích všech hráčů vás přesvědčí již tento fotbalista v úvodním menu. Tak realisticky prováděné „nožičky" jste ještě neviděli.

KICK OFF. Před úvodním hvizdem se hráči seřadí na půlce, díky tomu máte alespoň čas na uchopení joysticků či klávesnic, a pak to začne. O grafice a animacích se zmíním až v závěru, abych mohl napravit následující kritiku. Ano teď budu kritizovat, nerad, ale musím. Programátoři od *Gremlinů* na ECTS asi zaslechli (a přeložili si) moji poznámku o jednoduchosti *Actua Socceru,* tak ho ztížili. Jenže to bylo z extrému do extrému. Předtím jsem dál gól bez nejmenších problémů a teď jsem měl problém se jenom přiblížit k soupeřovu velkému vápnu. Ať hraju s kýmkoliv proti komukoliv, tak se téměř nečapu. I když mám za soupeře třeba Zambii, tak všichni soupeřovi hráči to válej jako nějaký hvězdy. Přihrávka, přihrávka, ťukes, centr a gól, samozřejmě do mojí brány. Vykopnu od branky, míč se dostane přímo k soupeři, vykopnu z ruky naschvál trochu do strany zase tam je první soupeř. Zkouším to krátkými přihrávkami, smůla, při třetí nahrávce přijdu o míč. Bráním se, přímo betonuju, ale Zambijci se stejně dostanou bez problémů k brance a vystřelej - nemít dobrého brankáře, tak dostanu desítku ani nemrknu. Nejen že je obtížné vůbec vystřelit na bránu (a ještě těžší je dát gól), ale ještě k tomu zlomíte pár joysticků jenom při pokusech o odebrání míče soupeři. Musím sice pochválit, že máte na výběr z asi deseti různých přihrávek a střel a každé můžete dát faleš, jenže tolik času na použití správné kombinace kláves (kroucení joye) mít prostě nebudete nebo rozhodně tolik, abyste vstřelili víc branek než soupeř. Dokonce ani když si zvolíte practice, a hrajete tak se svou jedenáctkou pouze proti soupeřovu brankáři, není žádná sranda vstřelit gól. Pokud vám to pomůže, tak během hry lze přepínat mezi osmi různými kamerami (od brankové čáry, šikmo shora, shora, zdaleka, úhel a vzdálenost si i můžete libovolně nastavit). A samozřejmě nechybí možnost opakovaného záznamu. Možná to mohu trochu kompenzovat reálnými dresy, jenže to vás asi nevytrhne a mě už vůbec ne.

Protože jsem se teď znova naštval, raději se zklidním u lepších stránek *Actua Socceru.*

Opakovaný záznam slouží zejména na zopáknutí efektivních situací. A tyhle „nůžky" jsou dost efektní.

GRAFIKA

Názorné příklady perfektní grafiky a animace. Myslím, že komentář není zapotřebí.

FOTBALISTÉ

Na tomto obrázku máte důkaz, že jména fotbalistů souhlasí. Můžete změnit rozestavení nebo kliknout na jméno nějakého hráče a objeví se vám...

... údaje jeho vlastností. Červené hvězdičky samozřejmě značí nejvyšší stupeň.

ACTUA SOCCER

71

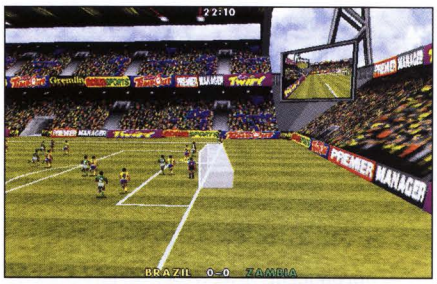
grafika: 92
animace: 95
hudba: 77
zvukové efekty: 86

testováno na: PC 486/80, 8 MB RAM, qs CD, SB16

pro: famózní animace a grafika **proti:** vysoká obtížnost

specialíty: až dvacet hráčů

Přehnaná obtížnost zastínila vynikající grafiku. Multimediálnost opět zvítězila nad hratelností. A mohl to být nejlepší fotbálek.



Zajímavý prvek - velká obrazovka pro diváky. Pokud máte výkonný počítač a výkonné oči tak ji můžete sledovat také.

RELAXACE U GRAFIKY. Co opravdu nelze u této hry nepochválit je grafika a animace. Kam se hrabe *FIFA'96*, ta má sice taky skvělé trojrozměrné fotbalisty, ale proti *Actua Socceru* to jsou jen skicy žáka první třídy. No, možná trochu přeháním, ale lépe provedené fotbalisty asi neuvidíte. Postavičky jsou fantasticky rozpohybované, nezbývá než pochválit gremlinovskou 3D technologii, ostatně z obrázků je to snad vidět dostatečně. Diváci pěkně skandují a mluvený komentář se také povedl. Barry Davis (známý anglický fotbalový komentátor - to tvrdí krabice) jednak používá příjmení, daří se mu vyslovovat i naše jména, a jednak oznamuje i zajímavé situace (Češi jdou do rychlého protiútoku, teď se rychle vrací, ale stejně dostávají gól). Akorát gremlini nedomysleli možnost editování jmen hráčů, protože komentátor samozřejmě hlásí stále stejné jméno (resp.příjmení) ať toho hráče pojmenujete jak chcete. Radši měli editování zamezit (jména jsou aktuální), takhle to nevypadá nejlépe, když pojmenuji nějakého hráče třeba Majkl V. (blbý co, tak radši Ňéňa), ale komentátor ho stále bere jako Suchopárka. Nechme toho, teď jsem chtěl přeci chválit, jenže ono už není co, takže pro velký úspěch ještě jednou pochválím třeba animace - jsou super! Tak jsem kritizoval i chválil, takže ještě rozhodnout co převáží. Já fakt nevim, grafika je cool, ale to není všechno, takže z toho vzešel jen nadprůměrný fotbal. Škoda, tak jsem se těšil. **—Lewis**

NPG

New power generation

- Nabízíme přímo přes 300 titulů CD ROM software.
- Nabízíme objednávací službu hardware i software dle přání zákazníka.
- Nabízíme možnost barevného scanování.
- Nabízíme velmi přijatelné ceny, výrazné slevy.

Příklady naší nabídky:

Český software na CD ROM	: od	359 Kč
České hry na disketách	: od	259 Kč
Shareware CD ROM	: od	149 Kč
Encyklopedie CD ROM	: od	359 Kč
Grafické, hudební CD ROM	: od	299 Kč
Dětské a naučné CD ROM	: od	299 Kč
MPEG tituly CD ROM	: od	999 Kč
Erotika CD ROM	: od	399 Kč
Jazykové programy CD ROM	: od	359 Kč
Utilities CD ROM	: od	149 Kč

Megapaky 10-12 CD ROM

př-Megapak vol.3 : Lemmings 3, TFX, Megarace, Quantum gate 2, Cyclones, Jammit, Dragons lair, Novastorm, Reunion, The journeyman project turbo.

12 CD ROM's - 1599 Kč

....a mnoho, mnoho dalších zajímavých paků a jiných bonbónků !!!!!

Navštivte nás nebo kontaktujte na adrese:

NPG s r.o., Blahníkova 5, Praha 3, 130 00, tel/fax: 02/ 627 86 07

platforma:	PC-CD
minimum:	486DX-33, 4 MB RAM, ds CD
typ:	3D úrovňová procházečka
žánr:	sci-fi
počet hráčů:	1
doporučený věk:	15 let
tvůrce:	Delphine Software
producent:	Electronic Arts
distributor:	Electronic Arts
datum vydání:	listopad 95

Záběry z úplného začátku hry. Morphové na obrázku jdou právě vzbudit Conrada. Asi zaspal nebo nevím.

TOMÁŠ JUNGWIRTH

Fade to Black

Nový Another World nebo převlečený Flashback? Od každého trochu a dohromady **jednoduchá 3D chodička s hezkými animacemi.**

OŠKLIVÝ TVORUS-MINOTAURUS

Tento ošklivý tvorus-minotaurus odstrkává nebohé Morphy a hodlá mě chytit sám.

Opět tentýž tvor, ale už téměř v závěru hry. Snaží se mě chytit i s přítelkyní (ta to metá, co?). Ale myslím, že to nestihne.

Ne, promiňte stihnul (bohužel).

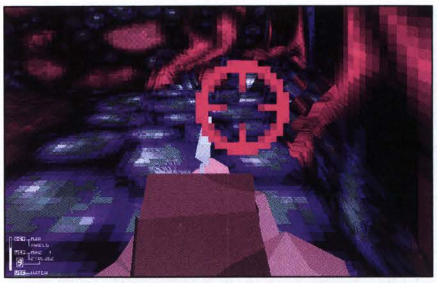
Zdá se, že autorům od *Delphinu* docházejí nápady. Hry, které doposud vypustili, na svoji dobu vynikaly vysokou hratelností a podružně také dobrou grafikou a zvuky. To však úplně neplatí pro jejich novou 3D hru - *Fade to Black*. Neubráním se, a mnozí z vás jistě také ne, určitému srovnání s tematicky podobnými a ve skutečnosti na sebe dějově navazujícími výtvory *Another World* a *Flashback*. Od každého přibral *FB* trochu - detaily postavy a nepřátel jsou velice podobné 2D postavám v *Anotheru*, a dějová linie, předměty ve hře a herní ovládání naopak více připomínají *Flashback*. Co to tedy dohromady vytváří? ptají se zastánci *Flashbacku* jakož i nově příchozí do světa počítačových her. Především nový pohled na hlavního hrdinu. Celkový pohled je kamera, která závisle na poloze krouží kolem postavičky nebo při volbě menší vzdálenosti se vžije do jejích očí.

PŘÍBĚH. Ten rozhodně nový není. Jak hlavní hrdina Conrad B. Hart *Flashback* opustil, tak je ve *Fade to Black* nalezen spící a bezmocný. Zlými Morphy je eskortován do věznice New Alcatraz a s ujištěním, že nikdo zatím z této pevnosti zatím neunikl, uvězněn. Avšak všude jsou přátelé a to platí i o New Alcatrazu. Conrad je vybaven jen pistolí a slabým štítem. S touto výzbrojí se pouští do boje s roboty a Morphy. Ještě štěstí, že je k dispozici nekonečno střel a zásobníků, to však platí jen dokud nenaleznete lepší náboje. To je také věc zajímavá. Celou hru projdete jen s pistolí, to co se mění jsou náboje, zbraň však nikdy. Jednotlivé náboje mají svou vlastní charakteristiku, jako rychlost nabíjení, způsobené zranění a rychlost letu. Ty lepší naleznete jen v omezeném množství. Odlišné od *Flashbacku* jsou také životy resp. energie Conrada. Jeden úzký sloupec energie je vše, co Conrad má. O tento dar lehce přijde za přispění nepřátel, ale také jakmile se rozhodne použít speciální předměty, které postupně energii vycucávají. Většinou jde o předměty jednoho použití nebo předměty zbytečné, tudíž žádná větší překážka. Energii si může Conrad občas doplnit u dobíječů, které jsou občas i dva na jedno patro.

NEPŘÁTELÉ. Za úhlavní nepřátele považuje Conrad především Morphy, protože ho probudili, a tím určitě velmi rozzlobili. Vězení, agrese a snaha po myšlenkovém podmanění celého vesmíru je ale také velmi nebezpečná věc, zvláště když za vším stojí zlý Mozek, a proto se rozhodl Conrad odstranit Mozek a tím i Morphy. Morphové se jen tak nedají, ve *FB* uskakují do stran a vpřed a vzad. Bohužel není jim to nic platné - jsou příliš snadný terč. Setkáte se taky s Golemem, který když si vás změří svou pěstí, tak je to zlé, ale vzhledem k tomu, že vás nikdy nedohoní, slouží jako hezká dekorace. Za každými druhými dveřmi potkáte antigravitačního strážního minirobota, nebo jiskřivé a smrtelné podlahy. Ve vyšších úrovních jsou ještě dva nepřátelé navíc - něco jako minotaurus, před kterým se vyplatí utíkat,

HRATELNĚ NEJHORŠÍ ČÁST HRY

Vypadá to velice působivě, že? Nenechejte se mýlit, je to hratelně nejhorší část hry. Ale stejně je to působivé... ne je to nehratelné ... , ale je to graficky hezké ... ne ... , ale ty domy ... už ani slovo!



Neviditelný Minotaurus je důkazem toho, že ne všichni nepřátelé jsou viditelní. Já ho však vidím. A víte proč? Protože mám inteligentní naváděcí systém u mé pistole!

a neviditelný minotaurus, který se nechá celkem lehce zlikvidovat. Obtížnost celé hry můžeme rozdělit na lehkou, zajímavou a nehratelnou. Jediné co se mění je poměr zranění, které způsobují zbraně vám a nepřátelům. Doporučuji easy, protože k medium a hard se později stejně nevrátíte.

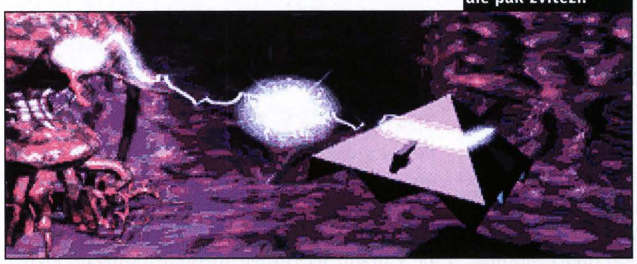
GRAFIKA ZPRACOVÁNÍ A VŮBEC ...

Jak jsem řekl, pohled, pohyb kamery jsou zpracovány netradičně. Zprvu a to již při hraní demoverze jsem seděl jako přimražený a jen pohled a plynulý pohyb kamery kolem postavičky, který jsem mohl přibližovat, jsem považoval za věc zcela fantastickou. Ano, jen však do té doby, kdy ze stropu a podlahy (to je již asi ve druhé úrovni) vyrůstají různé slizké i neslizké předměty. Pak totiž nevidíte vůbec nic. Nejvíce jsem nic neviděl v jakési simulátorové vložce. Conrad prchá v malém modulu a aby přežil, musí se vyhýbat výbuchům z kráterů a krápníkům a trubkám a všemu možnému. V této části hry neuvidíte absolutně nic. Okamžiky rychlé smrti, kdy ani nevíte, proč se Conrad rozprskl na malé kousky, se budou opakovat vícekrát. Kamera zde opravdu hraje proti vám. Graficky se *FB* občas povedl a občas připomíná starý *Another World*. Není se co divit. Jakmile by byl plný detailů jako *Flashback*, přešli bychom asi z Pentia na Alphu.

ZVUČÍME A MLUVÍME.

Asi bych měl pochválit *Delfínky* za zvuky a asi to také udělám. Na začátku úrovně si Conrad přečte zprávu. No, ve skutečnosti ji přečte vám, a všechen komentář, byť by se týkal uložení hry, je mluvený. Hudba je příjemná a v okamžiku nebezpečí vás na nepřítele upozorní. Kdo už je unaven poslouchat neustále angličtinu, může si hru nainstalovat v jednom z dalších čtyř jazyků - francouzštině, němčině, italštině, a španělštině.

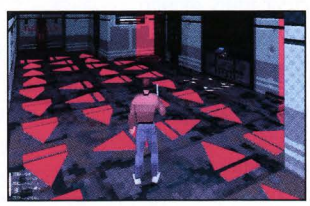
Pyramida bojuje s Mozkem. Tak já vám to tedy řeknu - ze začátku prohrává ale pak zvítězí.



Není to vidět a nelze tím projít ani prostřelit. Co to je? Přece neviditelná stěna. Nic moc, ale ještě vás honí Morph-guma-žába (bohužel mi tam nestačil skočit).

ŠIPKY

Samé šipky. A některé se dokonce točí.



FADE TO BLACK

68

grafika: 69
animace: 85
hudba: 75
zvuk: 85

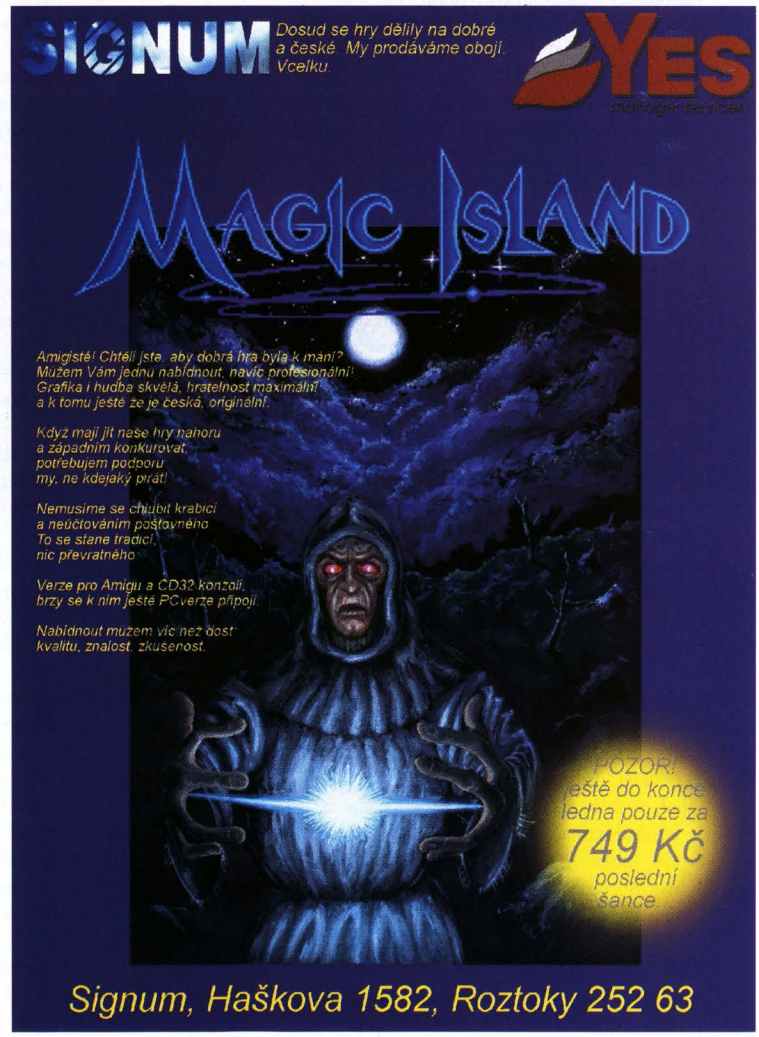
testováno na: 486DX4/100, 12MB RAM, qs CD-ROM

pro: hudba, animace postavičky **proti:** stále to samé, pohyb kamery

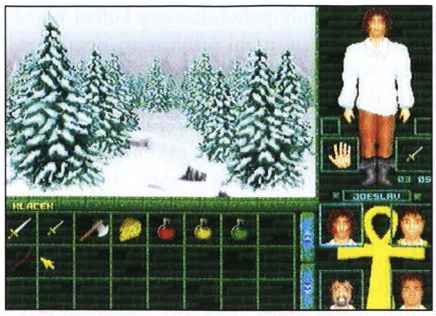
specialty: rozlišení 320x200, 320x240, 640x480

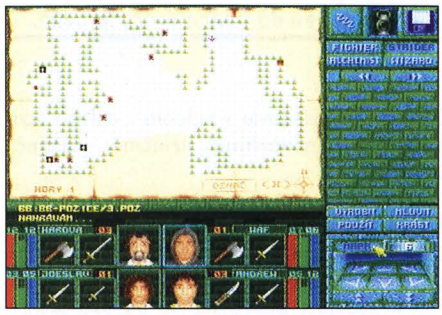
Hezké, ale jen do konce druhé úrovně.

KLADY? Jak asi vyplyne z mé recenze, *FB* mě moc nenadchnul. To, že se mi líbil instalační program a systém menu options, plus to, že hra je schopna mluvit na vás asi pěti jazyky a postavička v nižších rozlišeních hezky a plynule pobíhá, to asi nikoho nepřiláká, protože tohle hratelnost *FB* nijak nezvýší. *FB* je několik nápadů v jednom, ale nic víc. **—TJoker**



platforma:	**Amiga 1200**
minimum:	A1200, 2 MB RAM
doporučeno:	A1200, 4 MB RAM
existuje na:	CD32
v přípravě:	PC
typ:	dungeon
žánr:	fantasy
producent:	Arda Team
distributor:	Signum
datum vydání:	prosinec 1995





Magic Island

JOSEF KOMÁREK

Nekvalitním českým hrám snad konečně odzvonilo!

Produkty českých programátorských dílen zatím nedosahovaly takových kvalit, aby se mohli v profesionální sféře rovnat s produkty zahraničních tvůrců. Pokud si už někdo povzdechnul, že po všech stránkách kvalitní českou hru už asi nikdy neuvidí a začal pomýšlet na sebevraždu, tak bych ho rád od jeho úmyslu aspoň na chvíli odradil a poradil mu, ať si koupí (ne sežene, ale KOUPÍ) první český profesionální dungeon *Magic Island.* Ale i to má své stinné stránky - nemá-li ten dotyčný rád dungeony, může se v klídku jít picnout.

POSLÍČEK. Jakožto svého jediného syna vás otec poslal na dlouhou, předlouhou cestu. Ne však proto, aby se zbavil případného dědice, ale abyste donesli dopis strýci - alchymistovi do dalekého města Nizanu. O tom vypráví intro, které je uvozeno móc hezkou raytraceovanou sekvencí (doufám, že jsem použil správný termín). Dále je tam zmínka o krásné přírodě, kterou hrdina prochází, o krásném hrobečku, v němž na věky odpočívá jeho nevěrný koník (obrázek doplněn nápisem „My Horse"), o strastiplné cestě do hor, kde Joeslav (tak se jmenuje můj rek, ale vy si ho pojmenujte jak chcete) usoudil, že sám dál jít nemůže a zahučel do nejbližší hospody. No a teď se ujímáte hry vy, hráči. Můžete pokecat s hostinským, koupit si u něj rum, pivo, nějaké ty historky k lepšímu a hlavně nocleh. U stolů vůkol sedí pár dobrodruhů hledajících dobrodružství, nějaký ten průvodce, alchymista či čaroděj. Při výběru svých lidí dávejte pozor na jejich vychloubačné řečičky a i na svoje; musíte je totiž dokonale přesvědčit, že tahle poštovní štreka bude nejnebezpečnější a nejkrvavější v historii (píše se rok 762 AD). Až s nimi skončíte, běžte se nahoru natáhnout a povětrnou děvu čekající na vašem loži služně vykažte z cimry, jinak vám po rušné noci moc sil nezbude. Ráno v šest se všichni čtyři sejdete u stromu před hospodou a vyrazíte vstříc novým zážitkům.

PODOBNOST ČISTĚ NÁHODNÁ. První, co vás při pohledu na zasněžené hory napadne, bude jistě něco ve smyslu: „Hele vole, to už sem někde viděl!" Řekl bych, že si grafik hry vzal velký příklad ze zímního ostrova v *Isharu 2* a v několika prvních zónách jej drsně napodobil. Ovšem nehledě na tuto skutečnost je grafika jinak velmi zdařilá a nedá se jí prakticky nic vytknout. Jen velký starý zelený moudrý drak v rozsáhlé jeskyni na severovýchodě by snad snesl pár kosmetických úprav. Grafika se s postupem hry stále zlepšuje, narazíte na nová a nová prostředí a úměrně tomu i na nové živočišné formy. Zvuky také nejsou špatné, zajímavou specialitkou je určení blížícího se nepřítele podle jeho kroků. Hudba je průměrná a pro dungeon dobře zvolená. Nelze opomenout velmi dobrý automaping, na mapě si můžete zaškrtnout nejdůležitější lokace, i když se obávám, že všechna místa navštívíte nanejvýš jednou. Inventář je zpracovaný poměrně nezvykle, neboť je společný pro všechny členy vaší družiny, ale je poměrně přehledný a dobře se v něm hledá. Celkem originální složkou hry je výroba nových předmětů (větev + provaz = luk, násada + klacek = krumpáč apod.) a alchymistův kotlík na míchání kapalin nejrůznějších účinků, čaroděj se nová kouzla učí z nalezených magických knih a svitků.

ARGH REALTIME! Největší a také asi jedinou slabinou hry jsou realtimové souboje, které jsou snad ještě horší než v *Dungeon Masterovi 2* (chlapíkům z *FTL* se znatelně ulevilo...). Všichni útočí nekompromisně rychle, ani si neťuknete a už to má celá vaše parta za sebou, tedy aspoň ze začátku, kdy bude na obrazovce vašeho monitoru častým hostem nápis Game Over. Takže radím po každé zabité potvoře, ať už zvířecí či lidské, sejvovat, sejvovat a zase ukládat! Bojovníkům naštěstí získání vyšší úrovně netrvá příliš dlouho a za podpory fireballové palby se prokoušete dál. Programování inteligence nepřátel se *Arda Team* věnoval ve snad až příliš velké míře, neboť jsou všichni velmi vynalézaví. Kupříkladu takový vlk, že ano, ten když vás zavětří, okamžitě si pozve na pomoc kamarády, kteří vás obklíčí ze všech stran a zanedlouho si budou pochutnávat na čerstvém lidském masu. Brrr! Souboje se tedy moc nepovedly, ale zase je to skutečně jediná věc, kterou mohu *Magic Isladnu* vytknout, kromě neošetřených chyb při načítání a ukládání pozice: když ukládáte na hard a omylem nakliknete ikonu pro disk, musíte dát do drivu jakoukoliv DOSovou disketu, abyste se svůj omyl mohli napravit. Jinak je to po všech ostatních stránkách výborný dungeon, který v našich zemí dlouho nebude mít konkurenci.

ZLATÝ ČESKÝ RUČIČKY. Ač s *Arda Teamem* i s distribuční firmou *Signum* nemám zatím velké zkušenosti, už jejich první kousek mě přesvědčil, že i u nás existují kvalitní programátoři, kteří nepíší hry jen pro srandu králíkům, ale s hrami na Amigu to myslí skutečně vážně. *Signum* nehodlá usnout na vavřínech, proto by k nám již brzy měla dorazit Wolfensteinovka *Testament.* Jestli budou veškeré atributy této hry co do kvality srovnatelné s *Magic Islandem,* pravděpodobně znovu půjde o zdařilé dílko. Ale na výsledek si budeme muset ještě nějaký ten pátek počkat. **—Joe**

MAGIC ISLAND

73

grafika:	85
animace:	67
hudba:	81
zvuk:	84

testováno na: Amiga 1200, 2 MB RAM, HDD

pro: nulová monotónnost, nulová nuda

proti: ach, ty souboje...

Mohu potvrdit, že tohle je skutečně první český profesionální dungeon. Važme si toho!

Vaše jistota: předplatné časopisu

CD-ROM magazín

75 Kč

- časopis s CD-ROM přílohou
- okolo 600 megabytů software
- pro majitele PC, Amigy, MAC
- velké množství herních dem
- shareware a další software
- preview, novinky
- grafika, hudba, animace...
- roční předplatné pouze 900 Kč

CD-ROM magazín přináší v každém čísle hratelná dema nových her, shareware a další užitečný software.

CD-ROM magazín je k dispozici za pouhých 75 Kč! V ceně je originální CD a časopis, který obsahuje stručné popisy programů nahraných na CD. CD-ROM magazín vychází vždy v polovině každého měsíce.

Předplatné na 12 čísel za pouhých 900 Kč si můžete objednat kdykoliv na níže uvedené adrese.

Jak předplatit CD-ROM magazín:

Platbu 900 Kč proveďte složenkou typu C.

Adresát: PCP, přihrádka 414, 111 21 Praha 1.

Do Zprávy pro příjemce napište:

„Předplatné CD-ROM magazín 12 čísel"

Excalibur

DAGGERFALL

THE ELDER SCROLLS
CHAPTER 2

Excalibur

V roce 1996:

cena 39 Kč

pravidelnost

100 stran

předplatné:

jen 468 Kč

Od čísla 52:

Měsíčník počítačových her

100 a více stran

Nezávislost

Tradice 5 let

Největší autorské zázemí

Předplatné:
Stačí, když na složenku typu C napíšete adresáta:
PCP, P.O.Box 414, 111 21 Praha 1,
čitelně vyplníte adresu, na kterou chcete časopisy zasílat a do „Zprávy pro příjemce" napíšete:
„Předplatné Excaliburu"
Kontrolní ústřižek si ponecháte.

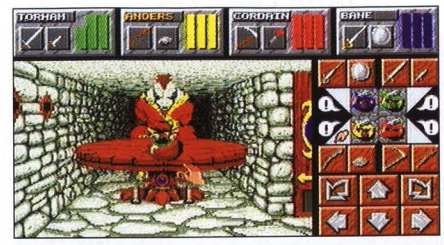
CD k Excaliburu již nevychází. Místo něj je samostatný časopis CD-ROM magazín, který se bude věnovat nejen hrám. Dosavadní předplatitelé Excaliburu s CD budou dostávat Excalibur s CD-ROM magazínem.

Předplatné Excaliburu	
Prodejní cena 1 ks	39
Půlroční předplatné 6 ks	6 x 39 = 234
Celoroční předplatné 12 ks	12 x 39 = 468

Informace o cenách předplatného platí pro celý rok 1996.

JOSEF KOMÁREK

Dungeon Master 2

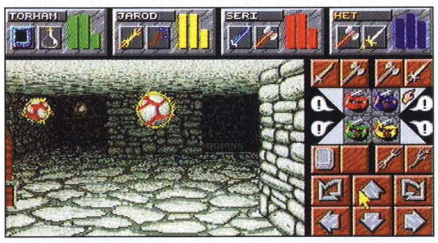


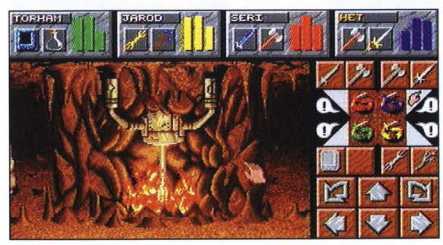
platforma: Amiga 1200
doporučeno: A1200, 2 MB Chip + 2 MB Fast RAM, HDD
minimum: A1200, 2 MB Chip RAM
existuje na: PC, PC CD, MAC, MAC CD
typ: dungeon
žánr: fantasy
producent: Faster Than Light
vydavatel: Interplay
datum vydání: podzim '95

Legenda se vrací i na Amigu

Od doby, kdy na šestnáctibitových počítačích spatřil světlo světa první *Dungeon Master*, uplynulo do vydání třetího dílu této ságy (druhým je *Chaos Strikes Back*, což bylo přímé pokračování *DM1* narozdíl od *DM2*, který na *DM1* dějově vůbec nenavazuje) neuvěřitelných osm let. Skutečně, původní *DM* vyšel na Atari ST a posléze i na Amigu 500 v roce 1987, na PC o pár let později. Je to pamětník, který se hraje dodnes. Jestlipak se bude tak dlouho hrát i *DM2?*

NĚKDO TO RÁD DUNGEON. Na Amigu byl v poslední době kritický nedostatek kvalitních dungeonů. Nyní se amigisté pár měsíců po PC sice dočkali, ale ne všichni. *DM2* si klade poměrně vysoké hardwarové nároky a tak si pětistovkaři již nezahrají a nepomůže jim ani vysoká paměť. „Dvojka" běží ve VGA režimu, tj. 320x200 při 256 barvách (pravděpodobně). Pocit, že hra byla tvořena na každou platformu zvlášť, na vás uvalí již první vteřiny intra, které se od PC originálu značně liší - je mnohem chudší a tím pádem i horší. Ale intro hru nedělá, o tom jsme se v opačném případě několikrát přesvědčili například u her firmy *Psygnosis*. Následují však další zklamání, podklad pod dialogy není zhotoven z pravého dubu, ale jen z prkének nabarvených jistým odstínem hnědé. Grafika v podzemí je oukej, ale zaskočila mě chůze po půl čtverečku. Je to sice záměr, ale vypadá to divně, protože při prvním kroku obraz zazoomuje (rozpixeluje se) a při druhém se navrátí zpět do normálu. Nebýt tohoto efektu, který hru hrozně zpomaluje, snad by se *DM2* dal skutečně hrát i na A500.





GRAFIKA NA DVA ZPŮSOBY. Postavy, interiéry i exteriéry jsou na PC lépe prokreslené a barevnější, to ale neznamená že by v A1200-verzi byly tyto ingredience špatné. Nikoliv, kdo začne *DM2* na Amize skutečně hrát, vůbec si tyto rozdíly neuvědomí. Ale když vedle sebe postaví PC a položí Amigu, bude muset uznat, že potvůrka podivná vyskytující se hned za druhými dveřmi má ne víc než šest barev a není tak odporná, že místo sympatických obchodníků smlouváte s dinosaury. Jejich ochranka je stejně nehezká a není tak dobře animovaná. A když už jsem narazil na obchod, tak jsem si vzpomněl na velmi primitivně ražené mince, jimiž platíte za jídlo, ošacení, štíty, zbraně a lektvary. I ostatní účinkující a prostory nejsou příliš vzhledově na výši, takže bych spíš řekl, že i když A1200 zvládá 256 barev, hra jich používá maximálně 64.

ZBYTEK = NO COMMENT. U *DM2* musím jednoznačně vyzvednout zvuky, které vydávají vaši dobrodruzi, ať už byli zasaženi, či si jen rozbili kebuli při nárazu do zdi, plus zvuky, které vydává ostatní zvěrstvo a krajina. Hru podbarvuje deset výborných scénických skladeb - syntezátorových kreací (všechny si můžete poslechnout v Eagle Playerovi). Ovládání zůstalo beze změny, kouzla též a i některá prostředí mi připomínají první díl této trilogie. Ne že by mi to vadilo, naopak! Co jsem se jen naploužil během putování Chaosovým sídlem. . . Naštěstí mohu všechny nabyté zkušenosti zúročit i zde, jen mne mrzí, že si nemohu přihrát partu z „jedničky" nebo Chaose. Ovládání je přesné, pouze ve volné přírodě počítač (rozumí se holá A1200) real-timové boje nestíhá a než stačíte uhnout dorážejícímu panterovi (nebo jinému zlosynovi), zakousne vás a rozsápe raz dva! Ale jinak si nemohu stěžovat, ostatně je to moje chyba, že jsem si za peníze určené na školné nekoupil nějakou slušnou turbokartu s pár mega fastky.

DUNGEON MASTER 2. - je téměř bez chyby. Říkám téměř, protože si ještě nejsem zcela jist, neboť jsem jej zatím nedohrál a dokud mi Pámbů nesešle z nebes jakýkoliv hardwarový přídavek, tak si o tom můžu nechat jen zdát. Hra má díky tajemné hudbě vynikající atmosféru, která na hráče velmi kladně působí, a z A1200 ždíme maximum (ne atmosféra, ale program). Grafika není špatná, i když to tak asi vyznělo. Celý *DM2* je zkrátka jiný než na PC, má jiné GFX, SFX i hudbu, ale hratelností je stejně dobrý. No a to je to, co jsem se vám celou dobu snažil naznačit. **—Joe**

DUNGEON MASTER 2

87

grafika: 82
animace: 75
hudba: 90
zvuk: 84

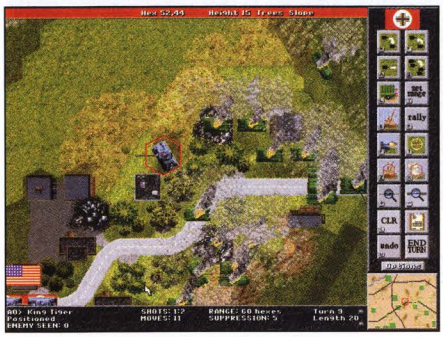
testováno na: Amiga 1200, 2 MB RAM, HDD

pro: výborná atmosféra, veškeré systémy zachovány z původního DM **proti:** zůstaly zachovány hrozné realtime boje

Vytoužené pokračování Dungeon Mastera převodem na A1200 nijak neutrpělo, jen vypadá trochu jinak.

Steel Panthers

SVATOPLUK ŠVEC



Velitelský tank diriguje podřízené jednotky.

Američané se pokusili bránit tuto kótu. U pokusu také zůstalo.

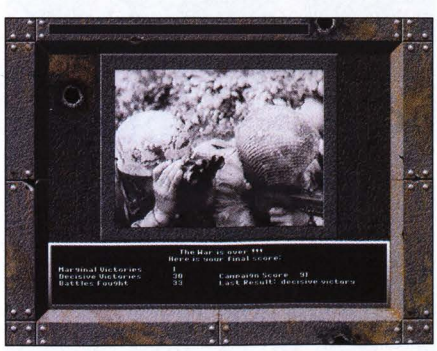
platforma:	PC-CD
minimum:	486DX, 8 MB RAM, SVGA (512kB), 2xsp CDROM
typ:	bitevní simulátor
žánr:	druhá světová válka
počet hráčů:	1, 2
tvůrce:	SSI
producent:	Mindscape
distributor:	Mindscape
datum vydání:	podzim 1995

HRATELNOST: MÍRNĚ PŘEDĚLANÁ STARÁ VERZE ? ROZHODNĚ NE. Asi před rokem spatřila světlo světa válečná strategická hexagonovka jménem *Panzer general* a sklidila zasloužený úspěch. Při prvním pohledu připomíná její následovník, *Steel Panthers (Panteři)* jeho pokračování, něco jako *Panzer general II.* Naštěstí to je jen první dojem, protože *Panteři* v sobě mají dost odlišností, které z nich dělají víc, než další verzi jedné hry. Ta hlavní je, že nyní bojujeme bitvu menší úrovně, a ne celou ofenzívu, jak tomu bylo u jejich předchůdce. To má svoje pro i proti. Nejzávažnějším proti je nemožnost použití leteckých stíhacích jednotek, což mě jako fanouška luftwaffe vůbec nepotěšilo. Pokud se v *Panterech* letadla objevují, jsou jen jakýmsi druhem dělostřeleckého útoku, jde tedy pouze o bombardéry a bitevní letouny, které budou navíc v podobě hurricanů, thunderboltů nebo marauderů hlavně po roce 1943 pít vašim pancéřovým jednotkám krev. Ještě že budou k dispozici čtyřčata a hlavně protiletadlové kanóny ráže 88mm (v případě, že budete hrát za wehrmacht). Závažným pro, které všechna proti několikrát převyšuje, je zreálnění bitvy. Vaše síly jsou členěny tak, jako ve skutečné armádě a připomínají něco jako pluk nebo pancéřovou divizi, kde má každá úroveň svého velitele, od velitele pluku po velitele jednotlivého tanku nebo děla. Velitele a jejich jednotky si můžete pojmenovat podle vaší libovůle, navíc jsou na konci bitvy ti dobří povyšováni a co je nejlepší, každá jednotka má svůj počet kilů - zlikvidovaných jednotek nepřítele (vkusně zobrazených pomocí malých a větších tančíků) a úměrně s tímto počtem roste také její zkušenost, od zelenáčů po elitu. To se samozřejmě projeví také v procentu úspěšnosti zásahů, hlavním předpokladu úspěšného průběhu bitev ke konci války. Hratelnost dále zvyšuje popis boje, mám tím na mysli hlášky typu „Cromwel dostal zásah do boku věže silou dvě", „Tigr dostal zásah zepředu do věže, střela se odrazila od pancéře" nebo „Hurrican padá k zemi".

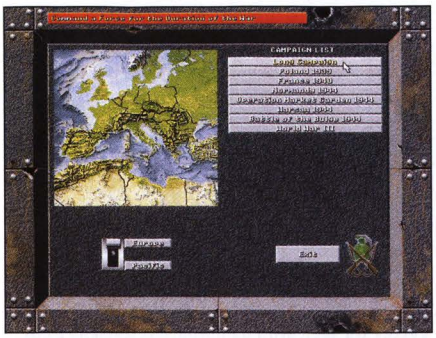
Ich will für mein Führer alles machen.
-Sturmbarführer WotaN

JAK PANTEŘI VYPADAJÍ. Panteři běží v dnes již klasickém SVGA módu 640x480 pixelů při 256 barvách. je použito pohledu shora, krajina působí mírně plasticky, jsou vidět také domky, mosty a další doplňky, vše působí dojmem, jak by hráč byl přítomen válečným hrám s pískovými modely krajiny a dřevěnými tanky na generálním štábu armády. Za bitvy je slyšet výstřely děl, rachocení tankových pásů, výbuchy po přesných zásazích, do toho hraje z CD skvělý soundtrack (škoda, že pořád ten samý), prostě bomba. Z obrázků techniky v encyklopedii - při výběru jednotek nebo přímo v bitvě

OBRÁZKY Z DEMA



Válka skončila, hra také, ale němečtí výsadkáři jsou stále ve střehu.



Výběr další kampaně.

Pokud si chcete zahrát jen jednu bitvu, máte také dost na výběr.

je vidět, že si autoři dali tu práci, aby vypadaly věrohodně, a tak se nemusíte obávat toho, že budou různé typy tanků shora vypadat stejně. Hratelnost je navíc podbarvena dobovými filmovými záznamy vždy před a po misi. A do toho opět hudba, Panteři jsou prostě na úrovni. Aby to vše vypadalo ještě věrohodněji, odpovídají historii i parametry jednotek, třeba pancéřování, rychlost nebo účinnost děl.

Možná mohli jít autoři ještě o trochu dál a odměňovat vojáky i vyznamenáními.

JAK SE HRAJÍ. Perfektně. Jen si chce zvyknout na trochu odlišnou koncepci hry. V globálu Panteři nabízí několik voleb. Můžete si zahrát bitvu ve vybraném období, za stranu podle vašeho výběru nebo si vybrat z připravených scénářů (Dieppe, Stalingrad), postavit si vlastní bitvu ve speciálním editoru a nebo klasicky: zahrát si celou válku (long campain). Já jsem si zahrál za Němce, ne snad proto, že bych byl fašista, ale německá kampaň začíná v září 1939 a tak si jako němec nejvíc zahrajete a hlavně vytrénujete svoje jednotky na ultimo. V kampani se vyskytují dva typy jednotek: jádro o počtu max. 24, které vám zůstane do další bitvy, a podpůrné jednotky, které nakupujete na začátku bitev. Jako jádro je dobré vybrat tanky a něco pěchoty a dělostřelectva, podpůrné jednotky by měly tvořit tahače na děla, protiletadlovci a tzv. tykadla, průzkumníci jedoucí vpředu (holky pro všechno, sonderkomanda, kamikadze, podle libovůle). Časem, tak jak přicházely nové typy techniky na bojiště, budete moci měnit vaši výzbroj, jediné omezení se týká nemožnosti vyměnit např. pěchotu nebo dělo za tank. Zrovna tak letadla lze mít jen v rámci podpůrných jednotek, kde slouží spolu s dalekonosným dělostřelectvem spíše jako podpůrný element, hlavně na začátku bitvy. Můžete jim totiž přikázat, aby bombardovali nebo ostřelovali určitou oblast, např. kopec, kde se nepřítel zakopal. Já jsem toho moc nepoužíval, protože tyto útoky málokdy vyřadily nějakou jednotku z boje (mají dost velký rozptyl dopadu). Pro urychlení hry je možno zadávat časté rozkazy z klávesnice, týká se to hlavně palby, výběru cíle nebo naložení jednotky pro přepravu. Další plus jsou bonus mise - možnost pronásledovat nepřítele po prohrané bitvě.

JAKOU POUŽÍT TAKTIKU? Na jakoukoli hru, ve které převažují prvky strategie, se dá těžko napsat podrobný návod, je to spíše výčet rad, kterými by se měl budoucí velitel divize řídit. Tedy: nechávejte před koncem kola každé jednotce aspoň dva výstřely do rezervy, aby se mohla bránit nepříteli, který v tom kole nebyl vidět (byl třeba schován za kopcem). Pokud budete útočit, útočte vždy v řadě - šiku, aby se vaši velitelé mohli vzájemně podporovat a krýt. Dávejte si pozor na pěchotu, schovanou v lese, ta může při dotyku pomocí granátů tank znehybnit nebo ho i vyřadit z boje. Na druhou stranu, pokud je pěchota nahlodána, lze ji útokem z bezprostřední blízkosti zajmout (kill se samozřejmě připíše). Dávejte si pozor na viditelnost, která je pokaždé jiná a hodně rozhoduje o výsledku bitvy, musíte jí rozhodně podřídit svou taktiku. Nakonec dvě rady pro ty, kdo se rozhodnou hrát za Němce: pořiďte si do jádra vaší divize 4 až 6 protiletadlových děl 88mm, rozhodně nebudete litovat. Tato děla se, jak jistě odborníci potvrdí, s úspěchem používala nejen proti letadlům, ale také proti tankům. Pokud je na začátku bitvy rozestavíte na nějakém vyšším kopci nebo je v průběhu bitvy na nějaká takový kopec dopravíte, poslouží skvěle jako prostředek pro krytí tanků nebo i k odražení útoku, hlavně do doby, než budou k dispozici tigry. Hlavně v Africe v podstatě rozhodovali bitvu tím, že zničili vše, co se v okruhu 60 políček (při dobré viditelnosti) pohnulo. Rada druhá: ke konci války se projeví převaha letectva a dělostřelectva spojenců, což bude představovat velké dělostřelecké bombardování a letecké útoky na vaše jednotky. Proto v těchto bitvách nakupte co nejvíce protiletadlových prostředků a svoje děla (tanků se to moc netýká) rozestavte v dostatečných vzdálenostech, nejlépe v horní nebo dolní části plánku. Potom letadla létají jenom z jedné strany a jsou tak delší dobu zranitelná. Nakonec obecná rada: Všechny parametry (zkušenost, hodnost) se týkají posádky, proto pokud dostane tank zásah a posádce se ho podaří opustit, stačí ji uklidit pryč s vřavy a je vše v pořádku. Pokud ne, je lepší hru nahrát z minulé pozice. Hodně úlovků přeje **—WotaN**

STEEL PANTHERS

88

grafika: 80
animace: 95
hudba: 95
zvuk: 75

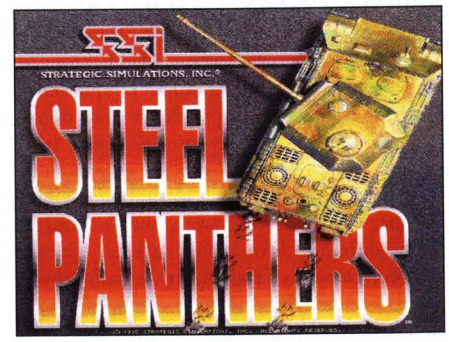
testováno na: 486DX4/120, 16MB RAM, 4xsp CD-ROM, ATI VESA 2MB

pro: skvělá hudba, dobové filmové sekvence, hratelnost, dobrý manuál **proti:** vypadá jako mírně předělaný *Panzer general*, grafika mohla být plynulejší (hlavně pohyby jednotek v boji), kdybych mohl s veliteli jednotek mluvit jako v *Duně II*, vůbec bych se nezlobil.

***Steel Panthers* zaplnil mezeru v oblasti bitevních simulátorů a válečných strategií vůbec. Poskytne hráči správnou bojovou atmosféru a spoustu skvělých zážitků při ničení nepřátelských jednotek a uskupení.**

Čas příprav na poslední bitvu.

Posádka je také bodík k dobru, ne ?



Úvodní obrázek. Povšimněme si tygřích stop za tankem.

platforma:	Amiga
minimum:	Amiga 500, 1 MB RAM
typ:	logická hříčka
žánr:	sci-fi
producent:	Vulcan Software
datum vydání:	srpen 95
cena:	13 liber (asi 520 Kč!)

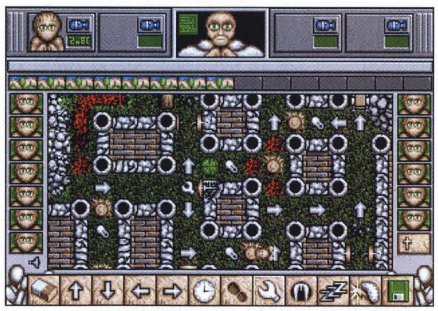
Timekeepři připraveni na startu. Cíl pravěk. Výstroj ready. Teleportace teď!

PRAVĚK

V pravěku jsou k soubojům využívány hlasivky, právě zařvávám dva domorodce.

Výsadková akce proti domorodcům, spojená s obsazením a zprovozněním důležitého mostu.

Čtvrtohorní pterotaxi v akci. Služby jsou rychlé, spolehlivé a zdarma.



Labyrint mezi pravěkými budovami. Stačí špatná značka a můžete jít od znova.

TOMÁŠ SMOLÍK

Timekeepers

Výše uvedená kombinace se vám může zdát velice podivná. Protože spojit legendární logickou hříčku *Lemmings* od renomovaných firem *Psygnosis* a *DMA Design* s nepříliš povedenou adventkou od nedávno ještě neznámé firmy *Vulcan Software* vám asi přijde jako šílenost, ale ve skutečnosti z toho vzešel zajímavý a kvalitní produkt snažení zmiňované firmičky.

OHRANÁ PÍSNIČKA. „Né, pětku né, já jsem v tom nevinně...", to je sice taky ohraná písnička, ale já měl na mysli příběh této hry. V nedaleké budoucnosti, kdy lidstvo je schopno cestovat časem (časové paradoxy, to je moje), žijí i různé podvratné živly. Význačný a známý vědec, na jehož jméno si zrovna nemohu vzpomenout, umístil 20 nukleárních náloží nepředstavitelné síly do čtyř různých časových období naší historie, aneb proč to dělat jednoduše, když to jde složitě. Podobných námětů tu již byly tucty a téměř totožný měl *Cannon Fodder 2*, takže je jasné, že tímto vás *Timekeepers* to hry nevtáhnou.

Když se Lemmings zkombinují s Valhallou, může z toho vzniknout velice dobrá hra.

PROČ LEMMINGS A VALHALLA? Takže se vrátím k adoptivním otcům této hry. Od *Lemmings* je převzata jejich základní idea, čili provést určitý počet lidí (lumíků, nouplízáků...) skrz různé překážky a nepřátele do jejich domova. Jenže vámi ovládané postavičky jsou lehce tupé, bez pudu sebezáchovy a jen se špetkou inteligence, takže jim v jejich úkolu budete muset pomoct. A to už se dostávám spíše k druhému adoptivnímu tuldovi, protože ačkoliv ještě pár podobných rysů s *Lemmings* by se našlo, zbytek se již více podobá *Valhallovi*. Především to je pohled z ptačí perspektivy, kterým se od *Lemmings* liší *Timekeepers* opravdu radikálně. Postavičky, dveře a vůbec všechno je ale menší než ve *Valhallovi*, taky se zde v jednom levelu objeví více lidí než v obou dílech dohromady. Dalším rozdílem od lumíků je způsob řešení konkrétních situací. Za příklad si vezmu propast. V *Lemmings* musíte postavit most či schody, zde stisknete tlačítko a most se vysune. To souvisí s ikonami, jimiž ovlivňujete osudy timekeeperů. K dispozici máte čtyři šipky na ovlivňování směru pohybu, hodiny na zastavení pohybu (jen na krátký čas), stopa jako povel ke skoku, klíč jako povel k činnosti a ikona na zvýšení agresivity. Dost bylo suchého popisu ovládání, vzhůru do akce.

PLATOON READY. Tato věta je pronesena na začátku každé úrovně a signalizuje, že všem čtrnácti členům vaší čety nastanou perné chvilky. A ty nejpernější nastanou během prvních tří sekund, jelikož máte zhruba jen takhle málo času, než se vydají timekeepeři na cestu. Což by samo o sobě zas tak strašné nebylo, ale na začátku většiny levelů se nachází propast, voda, nepřítel či jiná životu nebezpečná překážka, takže vy musíte během těch dvou, tří vteřin usměrnit timekeepery tak, aby nepřišli o život. Většinou se je podaří zachránit všechny, ale někdy to je nad lidské (i nad moje) síly. Pokud jste tuto část zvládli, pak máte nejhorší za sebou. Protože čas (stejně jako počet ikon) je nelimitovaný, takže se v klidu můžete rozhlédnout po úrovni, promyslet cestu, položit příkazy a až pak pustit vojáky do akce. Při plánování cesty si vyberte tu nejsložitější cestu, protože to je zpravidla ta správná, i když občas můžete využít i jednodušších tras. Jenže to se stává spíše výjimečně, takže ve většině případů připravujete neuvěřitelně složité cesty, což je nejednou ke škodě. Ale jednotlivé úrovně jsou již tak koncipované, takže se s tím musíte sami vypořádat, vždyť přeci musíte zachránit svět!

TELEPORTEM K ATOMOVKÁM. Pokud jste již zabezpečili všechny timekeepery před spadnutím do vody, šlápnutím na minu či setkání se slizkým vetřelcem, můžete se rozkoukat po úrovni. V prvních čtrnácti levelech každé časové zóny musíte najít teleport do dalšího levelu, bomby budete likvidovat až v závěru každé epochy. Teleportů je zpravidla více, ale jen je-

„ČESTNÝ" SOUBOJ

Typická rytířská bitva. Tvrdé údery mečů jsou odráženy těžkými štíty. Ale hlavně vždy čestně jeden proti jednomu.

Tedy skoro vždycky.

Moje oblíbená epocha. Salvou z děl si vytvořím přístup k teleportu. Skvělý nápad.

Právě jsem zlikvidoval několik min aneb kamikadze po americku.

Let vesmírnou loďkou je provázen krátkou, ale hezkou melodií v tomto případě to ale bude spíše symfonie.

VIETNAM

V drsné vietnamské džungli musím využívat i vodní tok. Ještě že zde byla připravena loďka.

Souboj na M-16 s vietkongem, za chvíli si budu moct připsat další čárky.

Poslední timecop jde zlikvidovat poslední meganukleární bombu. Lidstvo je zachráněno. Doufám, že bude nějaký super konec.

den je pro vás přístupný. Nejprve je potřeba otevřít všechny dveře, vysunout všechny mosty a zlikvidovat nebezpečné nepřátele. Tento úkol zpravidla provádíte jen s jedním vojákem, protože k aktivování určitých vypínačů vedou lanovky designované jen pro jednoho, popřípadě se nevyhnete spínačům, které za vámi uzavřou cestu. Takže tím jedním vojáčkem zpřístupníte cestu i pro ostatní, určíte kde mají skočit, kde zahnout doleva, kde doprava atd. a pak zbytek čety nasměrujete na cestu k teleportu a můžete jít na kafe. Po některých úrovních ale musíte timekeepery provázet jednotlivě, protože na určité místo musíte dát více značek, takže jakmile projde, musíte rychle umístit třeba značku pro skok, aby se dostal přes nějakou překážku. Takovéto úrovně samozřejmě procházíte déle, ale ani ty nejobtížnější vám nezaberou déle než dvacet minut. Závěrečné levely trvají nejkratší dobu, protože v nich je úkolech jen zlikvidovat dvě (4, 6, 8) bomby, k čemuž vám stačí příslušný počet vojáků. Přestože na každou časovou zónu máte jednu četu o čtrnácti vojácích, příliš jimi neplýtvejte, protože v poslední zóně je bomb osm a jeden voják může zneškodnit jen jednu bombu.

TAK AKORÁT. Počet úrovní (15) pro každou časovou zónu je docela vhodně zvolený, protože se stačí vyplývat nápady pro řešení levelů, vyzkoušíte všechny pasti i souboje a těšíte se na nové. Jste zvědaví co vás čeká nového, jaké vynálezy, nepřátelé, překážky apod. Hlavně se těšte na období vietnamské války, protože vás čekají nášlapné miny, vrtulníky, lodě a samozřejmě domorodci se slaměnými klobouky, které musíte rozstřílet (sorry pacifisti, ale buď já nebo loaduju pozici). Tohle všechno je pěkně provedené zejména po grafické stránce, vojáci pěkně skáčou, šermují či padají do děr. Sem tam se pohne i voda v řece, či pterodaktyl na vaše zavolání. Hůře to dopadlo se zvukem. Autoři sice tuto hru popisují jako plně namluvenou, ale ve skutečnosti tomu je trochu jinak. Mluvené je úvodní intro a potom jedna věta na začátku a jedna na konci úrovně, závěrečné outro je psaný text, škoda trochu více mluveného slova by neškodilo. Zvuků je ve hře více, jenže ne o moc, ale cvrlikání ptáků, střelba laserem, cesta vesmírnou loďkou a další zvuky jistě potěší. S hudbou to Vulcáni taky nevyhráli, protože ji uslyšíte jen na konci epochy a v samém závěru, čili dohromady asi dvě minuty. A ještě jeden zápor jsem si nechal na konec, tím je ukládání pozic. K dispozici je totiž jen jedno místo pro ukládání pozice (i když zabírá jen 250 bytů!). Částečně je to nahrazeno možností vracet do jakéhokoliv levelu, ale jen v probíhající časovém období. Navíc se do pozice zaznamená jen příslušná úroveň a počet timekeeperů, takže pokud pozici uložíte těsně před koncem levelu, odejdete a pak ji nahrajete a začínáte od začátku. Tuto „maličkost" ale přebije skvělá hratelnost, atmosféra a samozřejmě zábava. Pokud jste již všech 60 levelů dokončili nezoufejte, protože autoři slibují v blízké době uvést data disky s novými časovými obdobími. U recenze na 'Oh no, more timekeepers' se těší: **—Lewis**

TIMEKEEPERS

81

grafika: 83
animace: 86
hudba: 20
zvuk: 75

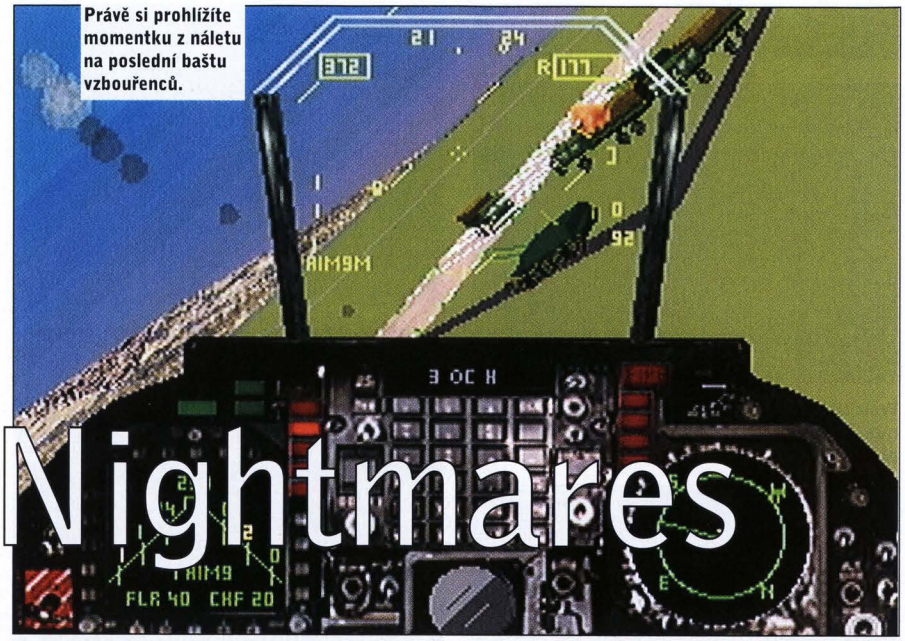
testováno na: Amiga 500, 3 MB RAM

pro: instalace na hardisk, provedení **proti:** ukládání pozic, hudba

Velice dobrá logická hra, s pěknou grafikou a skvělou hratelností a to vše za nízkou cenu.

platforma:	3DO
existuje na:	PC (AV-8B), Macintosh, Mega CD
typ:	simulátor
žánr:	letecký
počet hráčů:	1
počet pozic:	8 SRAM
tvůrce:	Lifelike Productions
producent:	Domark
vydavatel:	Studio 3DO
prodejce:	Gamesworld
datum vydání:	srpen 95

Flying Nightmares



Právě si prohlížíte momentku z náletu na poslední baštu vzbouřenců.

Okolní krajina je opravdu bezútěšně prázdná. To se pak člověk ani nediví vysoké rychlosti hry.

KAREL POUSTKA

Tak už je to tady. První letecký simulátor na superkonzoli, který si zakládá na tom, že je leteckým simulátorem realistickým. Sláva! Hurá! ... Sláva? Hurá?!?

ZAMYŠLENÍ. Zajásal jsem, když můj zrak padl na reklamu na *Flying Nightmares*. Není to sice žádný dungeon, ale já si rád zahraju každou dobrou hru, ať už je jakéhokoliv žánru (akorát nesmí být sprostá). Heslovitě popsaná hra se jevila opravdu dobře. „Superrychlá 3D grafika využívající plně možností 3DO!“, „Vzlétněte společně až se třemi wingmany!“, „Několik pohledů z kokpitu!“. Všechna tahle hesla a heslíčka se dobře poslouchala a dávala tušit opravdu dobrou hru. A to nemluvím o reklamním časopise fy *Domark*, ve kterém se psalo dokonce o vámi vedeném tažení, vymýšlení dalšího strategického postupu, určování následujících cílů, screenshotech s bitmapovou krajinou a vývoji situace podle úspěšnosti každé mise. Vlastně o tom mluvím, a to proto, že tohle všechno ve hře nenajdete. Nepropadejte však panice, i bez všech těchto nesplněných slibů jsou *Flying Nightmares* stále ještě velice věrohodným simulátorem AV-8B Harriera.

PŘÍBĚH. Ještě před pár dny si na ostrově Barcala žili obyvatelé poklidným životem, stejně jako jejich vláda. Za účelem oživení průmyslové a hospodářské spolupráce s Japonskem si Barcalští ministři sbalili kravaty a trenýrky do kufru a vydali se do „Země vycházejícího slunce“ podepsat rámcovou dohodu, zajišťující toto oživení. Nepřítomnosti vlády využila vojenská junta a chopila se moci.

Ve všech větších městech na ostrově se konaly demonstrace za odstoupení junty od moci. Ve všech větších městech, kde se demonstrovalo, se teď také potlačovalo. A to tak, že počet obětí na civilním obyvatelstvu dosáhl až nad číslo 1500. Junta si vzpomněla, že je vlastně vojenská, a začala hovořit o konečném vojenském řešení této proklaté situace. To se ale nelíbilo těm hodným pánům ze Spojených Národů, kteří se rozhodli jednat.

A tak po všech těch byrokratických nutnostech bylo rozhodnuto, že americká flotila, která měla mít náhodou podlíž Barcaly cvičení, dostane autorizaci k invazi na ostrov. Z několika invazních lodí se na Barcalské pláže vyřinou američtí vojáci a z USS Tarawa, jediné přítomné letadlové lodi, budou startovat Harriery známé krizové jednotky Flying Nightmares nad hlavy zlotřilých rozvracečů, až se bude z paluby kouřit.

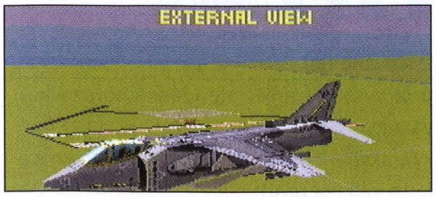
MOŽNOSTI. V hlavním menu se můžete rozhodnout pro několik způsobů ukojení vaší touhy po pilotáži. Položka TRAINING už podle svého názvu přiláká ty, kdož jsou si vědomi svých slabých schopností a moudře usoudili, že budou potřebovat trochu cvičení, než se vrhnou do tak zodpovědného úkolu, jakým záchrana demokracie na Barcale bezesporu je. Tato volba tedy dovoluje hráči zkoušet základy létání s Harrierem (startování z lodi, přistávání, střelbu s naváděnými i nenaváděnými zbraněmi a vzdušný souboj) v uzavřeném prostředí bezbřehé prázdnoty mořské hladiny a přítomnosti USS Tarawa, nezbytné pro vzlet a přistání. Volba ARCADE pod sebou skrývá možnost hrát jakouko-

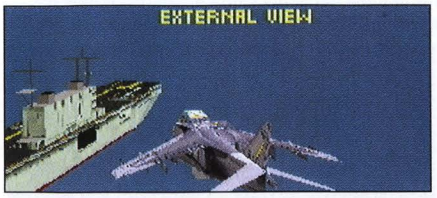
INTRO

Intro poskytuje návod, jak dostat zpátky k moci ty, kteří, ač řádně zvoleni, o ni nepřišli v demokratických volbách. Tady k názorné ukázce používá AIM9 Sidewinder.

TEXTURY HARRIERA

Textury Harriera patří mezi to nejlepší, co se v téhle hře objeví. Na pozadí vidíte USS Tarawu a cíl poslední mise, letiště u (už jsem zampomněl kde).





liv misi ze 36 možných v libovolném pořadí. Za každý zásah, za každý zničený cíl i za každou splněnou misi zde hráč obdrží body, které posléze ztrácí společně se strojem (při katapultáži) nebo životem (při havárii či sestřelení). ARCADE je takovým dalším tréningem vašich schopností, protože si můžete vybrat, jak těžkou misi poletíte. Upřímně řečeno je ale nesmysl, abyste se mořili s poslední misí v ARCADE módu, když za to ani neuvidíte závěrečnou gratulaci. Navíc každou misi v ARCADE startujete „do plných", tzn. že všechny pozemní instalace jsou v pořádku bez ohledu na to, jakou misi jste už splnili.

Vrcholem celého menu je volba COMBAT. Zde projdete celým tažení od začátku až k (docela mizerné) závěrečné gratulaci. Po tři dny herního času budete vzlétat z paluby k celkově 36 misím. Neznamená to ovšem, že byste vzlétali pouze 36krát. Nemám na mysli pouze vaše pochybení při výkonu služby v kokpitu, ale některé mise vás přinutí doletět si pro nové rakety. Poslední dvě mise druhého dne a první tři mise z Posledního tažení mají dokonce i dva cíle, takže o zábavu je postaráno. Oproti ARCADE, kde ztráta letadla nebo života znamená pouze odepsání několika bodů, při volbě COMBAT máte na Tarawě 20 strojů a jeden život. Když nestačíte vyskočit z neovladatelného letadla, nastává chvíle pro Load Game, což je nepříjemné hlavně při zdlouhavých misích. Honosné názvy jednotlivých úseků tažení (Obsaď a znič, Radarová zařízení, Vzdušná převaha nebo Obklíčení) by vás společně s manuálem mohly přivést k pocitu, že misí je celá paleta a vy nebudete stačit řvát štěstím nad jejich různorodostí. V manuálu jsou uvedeny tři druhy misí a to *Close Air Support* (Letecká podpora pozemních akcí), *Interdiction* (Letecký úder na objekty za frontou) a *Air Interception* (Zničení konkrétního letadla „na zakázku"). Ve hře se ale objeví pouze dva druhy, *Interdiction* a *Reconnaissance* (Průzkumný let) v poměru 39:2. Předměty ničení se sice nepravidelně obměňují, ale stále je to to samé, totiž *Interdiction*. O pestrosti misí se dá tedy hovořit jen o jakémsi fleku na šedivých kalhotách.

VĚROHODNOST. Co je simulátor simulátorem, autoři se vždy snažili najít takovou míru věrohodnosti, aby si hru koupilo co nejvíce lidí. Zkrátka nepřehnat to s realističností natolik, aby si majitel hry nemusel nejdříve zajít k odvodu, zapsat se do výcvikového tábora a po náročném dvouletém tréninku, který běžně přežívá tak polovina branců, si mohl s dostatečnými znalostmi a schopnostmi konečně zahrát. Ve *Flying Nightmares* se tvůrcům povedlo zvýraznit ty rysy skutečného létání, které nečiní hru nesnesitelně těžkou, ale ani lehkou. Setkáte se tak s opravdovým pocitem, že pilotujete hromadu železa, která se po dlouhém táhlém náletu na cíl jen těžko dostává do polohy zabezpečující letadlu, že neskončí s rypákem v zemi. Vysoce realistický kokpit je plný informací a funkcí, které plně využijete až po důkladném prostudování manuálu. K dispozici máte také věrohodný zaměřovací systém, který se liší zbraň od zbraně.

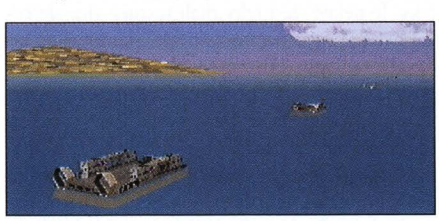
Kokpit nabízí řadu samozřejmostí jako výsuvné brzdné klapky, které svým odporem kladoucím vzduchu umožňují rychle zpomalit a otočit se „na pětníku", zatahování podvozku, navigační systém využívající Waypointů, schematicky znázorněné zavěšení zbraní atd. Ani v tolika případech nezbytná katapultáž vám není odepřena.

I když byla 3DO verze na rozdíl od PC okleštěna o možnost tvorby vlastního tažení, několik detailů zůstalo i tady. Tak například v invazním konvoji je několik druhů lodí, vznášedla jezdí od invazních lodí ke břehu a nazpátek, dopravujíc do ostrov naše jednotky. Pozemní boje pak probíhají nezávisle na vaší činnosti, a tak se vám může stát, že než stačíte přiletět k cíli mise, pozemní jednotky se s ním vypořádají, nebo vám alespoň pomohou.

Opravdoví fandové simulací ovšem zajásají nad možností využít Harrierových speciálních natáčecích trysek k různým experimentům. Můžete si vyzkoušet skvělou vlastnost letadla umožněnou právě těmito tryskami, VIFF (Vectoring In Forward Flight), která dovoluje provádění takových kousků, jako je okamžité stoupání za veliké rychlosti, že se i F-16 bude divit. Přistávání na úzké a krátké palubě USS Tarawa se se schopností Harriera přepnout do módu vznášedla stane snesitelnějším. Předpokládá to však dlouhé chvíle učení a zkoušení a učení a zkoušení. Popis těchto manévrů je samozřejmě uveden v manuálu. Do doby plného zvládnutí stroje budou mnozí z vás používat raději automatického pilota na přistávání. A když říkám mnozí, myslím tím MNOZÍ.

NEPŘÁTELÉ. Většinu času ale strávíte stejně nízko při zemi, vyhýbajíc se tak eventuálním nepříjemnostem se SAMy. Celá tato hra by se totiž nemohla nazývat simulátorem Harriera, kdyby zde nepřevažovaly nebezpečně nízké průlety nad nepřátelskými letišti a nemilosrdné ničení vojenských cílů nepřítele doprovázené okolo vybuchujícími střelami protiletadlové obrany. Připravte se tedy na opravdový závar. Protivníkovy řady sice nepřekvapí svou početností (i když na jednoho pilota by se to mohlo zdát příliš), ale o zastaralosti jejich výbavy se nedá hovořit, protože prostě a jednoduše zastaralá není. Mezi pozemními jednotkami se vyskytují řízené SAMy (rakety země-vzduch) jak pohyblivé (SAM SA6), tak i statické (SAM SA3). Ať už mají možnost se hýbat nebo ne, určitě způsobí, že vy se budete hýbat, až vám to bude nepříjemné (blíže v návodu v tomto čísle). Další nepříjemností při náletech v malé výšce jsou protiletadlové ZSU23 AAA, které přidají každému vašemu průletu tu patřičnou atmosféru. V pozemním strojovém parku nechybí ani podpůrné jednotky (Mobile Ground Support) čítající každá jeden nákladní automobil a dvě ZSU23. Ty vám budou znepříjemňovat život hlavně tím, že jejich zničení není potřebné k dokončení mise, ale vy je nerozeznáte od členů základny/letiště a vyplýtváte si tak na nich potřebnou munici. Letecká síla Barcalských vzbouřenců není také zanedbatelná. Nejslabší částí vzdušných sil jsou, nepočítám-li zásobovací stroj C-130 Hercules, helikoptéry UH-1Huey. Ty mají na palubě jeden kanón střílející náboje velikosti domácích slepičích vajec, ale jsou pomalé a váš Sidewinder znamená jejich okamžitou kapitulaci bez nutnosti podpisu obou „jednajících" stran. Otravný je pouze jejich počet. Stíhačky A4 Skyhawk a F5 Tiger II nejsou sice jedny z nejnovějších výkřiků vojenské techniky, ale mohou si samozřejmě podvěsit pár Sidewinderů a ve třech nebo čtyřech vám zatápí a zatápí. Největším klenotem je několik F-16 na hlavním letišti v poslední misi, které vás budou obtěžovat i v několika dalších misích k závěru hry. Při setkání s těmito stroji se budete muset opravdu obtěžovat,

Takových situací si užijete ve hře tolik, že se vám snad ani nebude líbit tenhle obrázek z intra. Mně se zatím líbí.

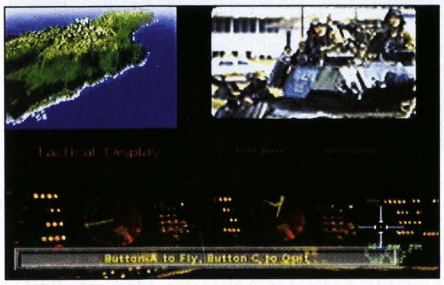


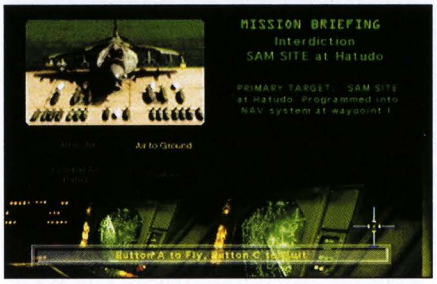
Vznášedla pendlují mezi invazními plavidly a břehem a neustále vysazují na ostrově další a další jednotky.

I když se vám stane, že potkáte na palubě mateřské lodi kolegy, žádné mise s wingmany proklamované firmou Domark se nekonají.

POPIS OBRAZOVEK

Obrazovky zleva doprava: 1) Informace o smyslu celé operace. 2) Přehled o dokončených misích (COMBAT) nebo výběr misí (ARCADE) a ikonky pro load/save. 3) Výběr zbraní. Buď si vyberete z tří předdefinovaných konfigurací nebo si vytvoříte svou vlastní. 4) Velice strohý briefing následující mise obsahující informace o typu cíle a pravděpodobných strojích (pozemních i vzdušných), které budou cíl ochraňovat.





nechat na chvíli pozemní cíl pozemním cílem a vyhradit si chvilku jenom pro F-16.

VÝZBROJ. Pod svá křídla si můžete podvěsit různé druhy zbraní. Výběr je velice široký a každý bojovník za demokracii si vybere tu zbraň, která mu při zabíjení vyhovuje nejvíce. Paletu zbraní tvoří laserem naváděné bomby Paveway ve třech verzích Mk81, Mk83 a Mk84, řízené rakety proti SAMům AGM 88A Harm, laserem naváděné rakety AGM 65E Maverick, neřízené rakety Hydra 70 v kontejnerech po osmi, dvanácti a osmnácti kusech, tříštivé Rockeye Mk20 efektivní na shluky nepřátelských vozidel, klasické bomby v hmotnostních verzích Mk81, Mk83 a Mk84, řízené protiletadlové rakety AIM 9M Sidewinder a defenzivní matoucí tělíska Alkan Flare Dispenser na zbavení se nepřátelských Sidewinderů a ALQ 164, zařízení snižující dosah radarů SAM na polovinu.

Realistické pojetí se odrazilo i u výzbroje. Tak například Mavericky si ani neškrtnou, pokud vám vaše pozemní jednotky neoznačí cíl předem. Pak si musíte poradit sami, tím, že si cíl omarkujete vlastním palubním laserem, což při rychlosti letu není věc snadná. U výzbroje jsou zohledněny také všechny možné odchylky, takže zaměření rakety a táhlé pípnutí nemusí ještě znamenat zásah. U neřízených střel jsou odchylky způsobeny samozřejmě vaším uměním, ale od naváděných zbraní by se dala očekávat poslušnost. V reálu to ale není vždy idylické a ani ve hře tomu tak není. Alespoň v manuálu se tím chlubí. Já mohu jen potvrdit, že ne pokaždé se s naváděnou raketou trefíte.

OVLÁDÁNÍ. K ovládání jen pár slov. Na joypad se překvapivě vešlo docela dost věcí, což dává tušit krkolomné kombinace tlačítek, jejichž současné stisknutí vyvolá žádoucí odezvu. Pro demonstraci, například kokpit i se sedačkou opouštíte kombinací pravého a levého Shiftu s tlačítkem Play/Pause a X/Stop. *Domarku* se povedlo uspořádat tyto kombinace velice uspokojivě (Se slzou v oku vzpomínám na amigácké kombinace cheatů, které muselo mačkat i několik kamarádů najednou.To byly ty pravé kolektivní hry!), takže nedělají větších problémů. Snad jen když používáte často vytaženého podvozku jako vzdušné brzdy, může se vám stát, že při jeho zatahování náhodou vystřelíte drahocennou salvu Hyder, která vám bude později chybět.

Tato hra podporuje i Flightstick Pro, ale protože jej nevlastním, mohu pouze citovat kolegy z Internetu a zahraniční časopisy, že s Flightstickem je manévrování lepší a věrohodnější, ale různé kombinace se Shiftem jsou poněkud prstylámající. U joypadu platí, že kombinace jsou naprosto v pohodě, ale při manévrování vám může třeba při vzletu z lodi lehce přeskočit prstík na stranu a ze startu ala Top Gun je rázem pád ala Jan Tleskač.

GRAFIKA. Na prvním místě se musím zmínit o intru, protože je to skutečně dobrý kus práce. Je docela dlouhé a postupně se v něm představí celá výzbroj, která je ve hře k dispozici. Jeho provedení je takové, že tak při prvních deseti spouštěních hry jej rozhodně nebudete odmačkávat.

Grafika ve hře by se dala rozdělit na dvě části, grafika objektů a grafika okolí. Všechny objekty ve hře, ať už se jedná o všechna letadla, lodě nebo budovy, jsou potaženy texturami. A ne jen tak nějakými texturami, ale TEXTURAMI. Třeba na vznášedlech jsou vidět malé americké vlaječky, na oknech budov div nejsou květináče s kytkami a letadla v čele s Harrierem jsou naprosto úžasná (pravda, nepřátelských letadel si v té rychlosti moc neužijete, leda byste do nich narazili). Při této příležitosti se zmíním o kochání se texturami Harriera, potažmo o externím pohledu, který je nepochopitelně pokažený. Při každém opětovném vyvolání se venkovní pohled přepne do pozice za letadlem a vy se musíte znovu natáčet na žádoucí pozici. Navíc zooming má pouze dvě vzdálenosti od letadla. Škoda, protože venkovní pohledy a replay jsou kořením každého simulátoru.

To, co nechybí texturám (totiž limitování k dokonalosti), se nedostává okolí. Přechod mezi pevninou a mořem je sice jakž takž potažen texturou, ale pouze na přední straně ostrova. Na vzdálenější břehy se už prostě nedostalo. Nebo řeky. Je pěkné, že i řeky mají textury vln, ale čekal bych je spíše na moři, které je klidné jako po havárii tankeru. Při tvoření jedné řeky dokonce došly asi peníze, neboť řeka končí uprostřed pevniny a její konec je stejně široký jako pramen (neuvěřitelné, co všechno zmůžou odlišné klimatické podmínky). Hory by byly kapitolou samou pro sebe, ale už nemám moc místa. Takže, nedivte se, když budete provádět obrat blízko hory a ta, jevící se jako gumová, zmizí z vašeho pohledu a vy zjistíte překvapivý fakt o Barcalské litosféře. Je tvořena vzduchoprázdnem! Neuvěřitelný výpadek po tak skvělých texturách.

FLYING NIGHTMARES

80

grafika: 75
animace: ?
hudba: 90
zvuk: 70

testováno na: 3DO FZ-10

pro: vysoká frame rate (žádná obrazovková zácpa), vynikající textury (až na ty hory), skvělá hudba, dá se to hrát a dokonce je to zábava **proti:** sliby *Domarku*, podobné mise, poněkud vyčpělé vektory, nepovedené kopce a hory, obtížné přistávání

speciality: výborné intro

Zklamání pro ty, co se setkali s reklamou na tuto hru, ale zábava pro všechny, kteří se přes to přenesli nebo se s ní nesetkali (reklamou).

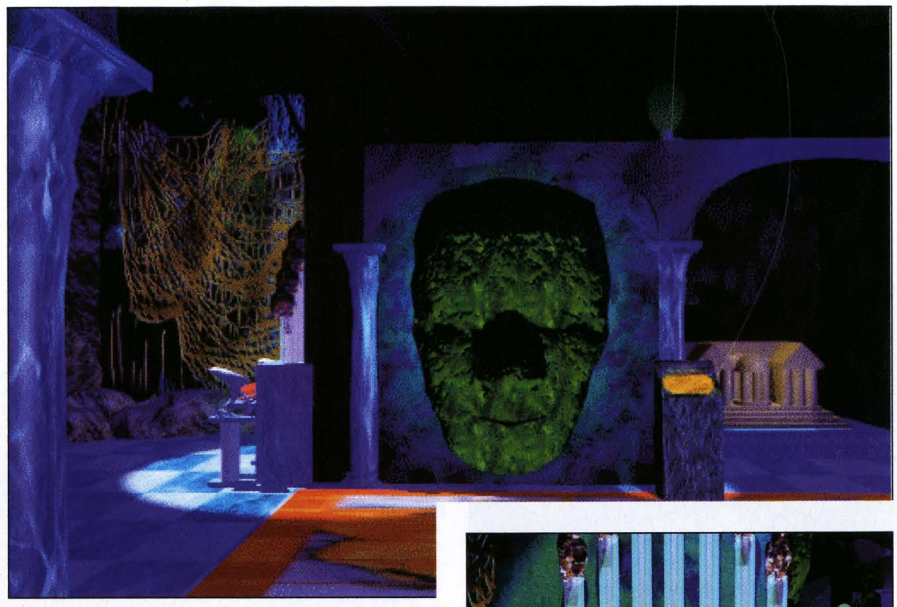
Útok na stanoviště SAMů patří počtem svých cílů (2 SAMy a 8 ZSU23 AAA) k nejzdlouhavějším.

HUDBA A ZVUKY. Rocková hudba byla nahrána Mikem Ashem a Mikem Edwardsem ze skupiny Jesus Jones a je opravdu vynikající. Při intru uslyšíte jednu skladbu, kterou si společně s pěti dalšími můžete při hře přehrávat až do bezvědomí. Trochu mě mrzí, že se hudba sama nepřepíná podle situace do klidnějších nebo dravějších poloh, ale to může být zápor jen pro mne.

Ve zvucích se už asi nedočkáme ničeho převratného. Prostě motory hučí, rakety sviští, šrapnely vybuchují, zaměření pípá, co více si přát. Uslyšíte-li při průletu nad oblastí, která by měla být relativně klidná, zvuky střelby, vězte, že to po vás nikdo nepálí, ale jsou to probíhající pozemní boje.

ZÁVĚR. *Flying Nightmares* jsou opravdu leteckým simulátorem, který je dalek arkádnímu stylu a rozhodně i od bezchybnosti. Zkuste se ale přenést přes těch několik nedostatků. Ač si v té rychlosti a výšce nevychutnáte skvělé textury a vynikající hudba bude trochu překážet alarmu pro vystřelené naváděné rakety na vás, určitě se pobavíte při opatrném přibližování se k základně se SAMy, při výbuších protiletadových ZSU23 pod náporem přesvědčivých argumentů podvěšených pod vašimi křídly a možná i při konečné gratulaci. Pamatujte, že *Flying Nightmares* jsou opravdu prvním realistickým simulátorem letadla na superkonzole. **—Fanatic**

platforma:	PC-CD
minimum:	486/33, 8 MB RAM, ds CD, 16 bit zvuková karta, Windows
doporučeno:	Pentium, 12 MB RAM
existuje na:	IBM PC, MAC
typ:	adventure
žánr:	horor
doporučený věk:	15+
vydavatel:	Sierra
distributor:	Sierra
datum vydání:	prosinec 1995



Shivers

KAREL TAUFMAN

Poprvé v životě píšu recenzi na hru, kterou si nikdo z vás nekoupí a mám z toho velmi zvláštní pocit.

Každý děláme v životě chyby. Mou poslední velkou chybou v roce 1995 bylo, že jsem se nechal od Vaněčka přesvědčit, abych si vzal Shivers domů na recenzi. Mou první velkou chybou v roce 1996 zase bylo, že jsem se od toho samého chlapce nechal přesvědčit, abych na Shivers skutečně recenzi napsal.

NIKDY NIC NESLIBUJ. Abyste pochopili, proč jsem se tak snížil, musíte vědět, že Josef pro mne kdysi něco pozitivního udělal. Sám si už nevzpomínám co to bylo, jenom vím, že jsem mu za to slíbil určitý druh našeho národního moku, kterému se říká „černé pivo". Jenomže kdykoliv jsem přijel do Prahy, nikde jsem na tento mok (Všimněte si, že opakuji slova. To je neklamný znak toho, že si s tímto článkem nedávám příliš práce.) nemohl narazit. Koupit ho v Hradci by bylo daleko snažší, ale na to jsem zase nikdy nevzpomněl. A tak jsem docela uvítal možnost splatit Pepovi svůj dluh touto cestou. Napíšu tu recenzi a budeme si kvit. Ach jo.

Nejprve si povězme co to vlastně *Shivers* je. *Shivers* je hororová adventure plná renderované 3D grafiky. Grafika je při tom kvalitně nevkusní. Nejenom že není ani trochu strašidelná, ale i ty nejlepší obrázky, které byla Sierra schopna vytahat na krabici hry vypadají, jako kdyby je renderovala moje sestřenice (a teď jsem ještě svou sestřenku pěkně urazil, ta by je odrendrovala daleko vkusněji).

Přestože nás třeba takový Pitfall, nebo Battle Isle 3 přesvědčili, že i pod Windows lze napsat vcelku rychle reagující programy, veškerá grafika *Shivers* se natahuje přesně tak dlouho, abyste stačili v pauzách zdolat F.L. Věka, nebo Encyklopedii Britanica. Klikněte na tlamu sochy a než se otevře máte za sebou polovinu písmene „A" (v Britanice). Klikněte na směr pohybu a odložte dočteného F.L. Věka. Klikněte na kterékoliv tlačítko menu a než se skutečně spustí, dokončíte „A" v Britanice.

PŘÍBĚH(?) A TEN ZB(L)YTEK. Hlavním magnetem, který mne k *Shivers* přitáhl bylo jméno designérky *Roberty Williams,* která se podílela (alespoň podle tvrzení v manuálu) na příběhu hry. Pokud je to pravda o čemž si při vší úctě k Robertě a možná právě pro ni dovolím vřele pochybovat, tak klobouk dolů. Senilnější výplod změkčelejšího mozku jsem už dlouho neviděl.

Všechno to začíná ve chvíli, kdy vás vaši přátelé zamknou na pozemku, který má být z nějakého důvodu strašidelný. S časem přijdete na to, že na pozemku stojí muzeum kuriozit a záhadností (Cože? Že záhadnost není žádné slovo ? Tohle zase není žádná hra!). Toto muzeum mělo být otevřeno již před několika lety, ale majitel náhle zmizel (záhadně, pochopitelně) a nikdo ho od té doby neviděl, ani se po něm neptal. Jak originální. A že neuhodnete co je vaším úkolem? Jasně! Ano! Velmi správně. Všichni i ten půlroční Standa vzadu dole to uhodli zcela správně. Roberta prostě plodila o sto šest, ať je jí země lehká.

Nakonec jedno malé plus, které mne příjemně přeqapilo. Herci v animovaných scénách, které hru prošpikovávají hrají. Žádný Brando, ale dá se na to koukat stejně, jako na třetí díl Hellraisera. Jednou.

A teď si dám ještě jedno dodatečné Novoroční předsevzetí. Slibuju, že už nikdy nebudu recenzovat podobný s..t jako *Shivers,* ať si Vaněček prosí, vyhrožuje, nebo mi spílá. Howgh.

—KaT

SHIVERS

05

grafika:	15
animace:	7
hudba:	25
zvuk:	12

testováno na: 486/33, 8 MB RAM

pro: kdo hledá nenajde **proti:** vám ty 4 kB předchozího textu nestačily?

speciality: slušné herecké výkony

Závěrem - No comment!

platforma:	Atari Jaguar
existuje na:	PC, Amiga
typ:	závody
žánr:	auta
tvůrce:	Rage software
vydavatel:	Time Warner Interactive
distributor:	Time Warner Interactive
datum vydání:	1995

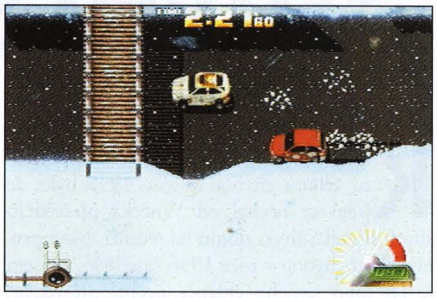
JAN HORYNA

Drive Rally

I skutečné profesionály, z oblasti automobilových závodů, dokáže tato hra přesvědčit, že nejezdí (v autě samozřejmě!) dost dobře!

Automobilová simulace patří bezesporu k jednomu z nejstarších žánrů počítačových her. Je to už poměrně dávno, co se objevila první hra, v jejíž hlavní roli jste byl Vy, jako řidič čtverce (automobilu) a za příšerného bzučení starých zvukových generátorů jsme si tenkrát všichni kazili oči před černobílými televizory a drtili všechno, co mělo v názvu slova Car, Race, F1... . Na tuto dobu si většina z Vás dobře pamatuje, a asi i na to, co následovalo. Čtverce se pomalu začaly proměňovat na obdélníky, dále na jednoduchý náčrt vozidla ze shora. S příchodem výkonnějších počítačů se začalo využívat skvělých možností vektorové grafiky a auta byla opět čtverce, ale tentokrát už 3D. S příchodem 3D grafiky přišly i automobilové simulátory, snažící se přiblížit realitě. Zprvu to byly spíše jízdní vlastnosti, než grafické a hudební zpracování, ale i zde zapracoval čas, a tak již dnes nikoho nepřekvapí hry, které na první pohled vypadají jako film (zcela reálně po stránce zpracování) a poslední dobou se s těmito produkty roztrhl pytel. Ale proč to všechno vlastně píši. Jednoduše proto, že hra *Power Drive Rally* je přesný opak směru, kterým se ubírá spousta firem chrlící tyto produkty. *Power Drive Rally* (dále jen *PDR)* je hra nesnažící se vás totálně uchvátit grafikou, jako spíše zábavou a hratelností. O tom, jestli se to firmě *Rage* povedlo vám zatím nebudu prozrazovat, a raději se podívejme co to *PDR* vlastně je.

PDR je hra zabývající se závody osobních automobilů. Jako obvykle je zde určitý počet vozů, tratí a peněz, takže bude moci jezdit, kupovat, opravovat ap. Jinými slovy závodit se vším, co k závodům patří. Na začátku hry dostanete určitý počet peněz, za který si budete moci koupit váš vůz a základní poplatek na první zkoušku. Z počátku bude výběr aut omezen na Fiat „čingvečento" (Cinquecento) Turbo a Mini Cooper 5. Po výběru aut zaplatíte 1000 a pojedete první zkoušku, kde na kvalifikaci potřebujete najet určitý počet kol. Když dojedete, tak dostanete nějaké peníze, opravíte auto (zajímavé je, že nikdy nepotřebujete opravovat brzdy) a jedete závod. Tento postup se opakuje tak dlouho, dokud hru nedohrajete. Jediné, co se mění, je počasí, které dokáže pěkně znepříjemnit život a trať. To je asi všechno k průběhu hry a podívejme se na zpracování.



Jestli čekáte (asi ne, pokud máte oči) vektorovou grafiku potaženou texturami či bitplánovou, tak vás velmi zklamu, protože je zde použito 3D zobrazení z mírného nadhledu a vše je kreslené, podle mého názoru na auta velmi pěkně. To znamená, že vás nebudou bolet oči z nevhodně zvolené palety, a i žaludek zůstane v klidu, protože grafika jako celek působí seriózně. Hudba je dle mého názoru mírně nadprůměrná, ale soundtrack asi nebude. Zato zvuky jsou velmi kvalitní a opravdu skvěle se k daným situacím hodí (například smyk). Nemluvě o tom, že celou cestu vám Váš spolujezdec (když si ho koupíte) říká jaká přijde zatáčka či překážka.

Celkově je *PDR* hrou výjimečnou hned ze dvou důvodů. Za prvé je to první hra na Jaguara (a hi-end konzole vůbec), kterou nám do redakce poslal přímo výrobce (děkujeme) a za druhé je to první nevektorová hra související s auty na Atari Jaguar (opět děkujeme). Po grafické stránce je upřímná (nedělá ze sebe, to co není) a po stránce zvukové velmi dobrá. A teď by asi bylo vhodné zhodnotit snahu firmy *Rage,* zda se produkt vydařil či ne. Palec ukazuje vzhůru, to znamená, že *PDR* je hrou poměrně zábavnou a kvalitní, i když nové nápady či nějaká originální řešení zde nenalézám. Nyní jsem vám předložil všechny mé názory a fakta, která mi byla při hodnocení k dispozici a podle níž jsem sestavoval konečné hodnocení. *PDR* je průměrná hra, která si jistě nalezne svého kupce a hlavně hráče, což je dle mého názoru nejdůležitější. **—Dracula**

POWER DRIVE RALLY

69

grafika: 75
animace: 85
hudba: 81
zvuk: 83

testováno na: Atari Jaguar

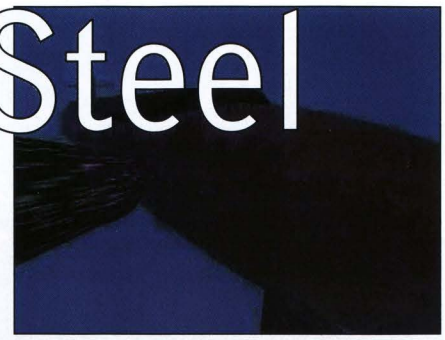
pro: pěkná animace aut, realistické zvuky

proti: velmi chybí hra dvou hráčů, málo druhů aut, absence výměn motorů, volby pneumatik ap.

Power Drive Rally je hra určená pro lidi, mající rádi styl, jakým je tato hra provedena - malá roztomilá autíčka a hlavně dobrá zábava.

platforma:	PC-CD
doporučeno:	PC 486/120, 8 MB RAM, qs CD, Windows 95
minimum:	PC 486/66, 4 MB RAM, ds CD, Windows 3.1
typ:	interaktivní film
žánr:	techno-thriller
tvůrce:	Tsunami Media
producent:	Tsunami Media
distributor:	Ocean
datum vydání:	prosinec 1995

Silent Steel



Tuto situaci zažijete opravdu mockrát. Ale tento obrázek se jen mihne, takže teď si ho můžete vychutnat.

Interaktivní ponorkový techno-thriller, **ve skutečnosti moderní počítačová verze kinoautomatu z roku 1967.**

TOMÁŠ SMOLÍK

V této hře nevstřelíte jediný gól, neseberete ani nepoužijete jediný předmět, nezaložíte ani jedno město, neprojdete jedinou úroveň, nepřiberete ani jednoho spolubojovníka, nezískáte život navíc, neprojedete jedinou zatáčku ani neuděláte jedinou vývrtku. Přesto zabírá čtyři cédéčka. Je to možné? Bohužel ano!

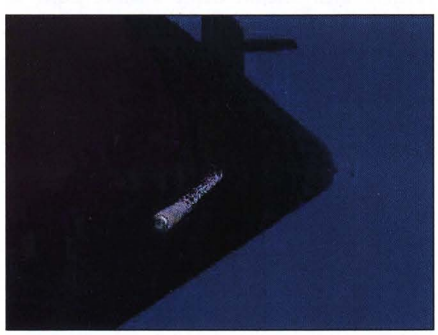
INTERAKTIVNÍ FILM. A mámě tu nový druh interaktivního filmu. Chvilka videa, pak tři možnosti, jednu vyberete, příběh pokračuje zvolenou cestou, chvilka videa, tři možnosti, jednu vyberete atd. Možná to není tak špatný nápad. Ostatně se to osvědčilo na světové výstavě v Montrealu v roce 1967 a asi si pamatujete na seriál o kuchaři Kuřátkovi, kde jste pokračování příběhu měnily zapínáním elektrických spotřebičů. Sice pochybuji, že by inspirace pro autory *Silent Steelu* pocházela právě odtud, ale každopádně je to až nápadně podobné. Jenže toto provedení se jaksi nevydařilo, což se dá zjistit už po pár minutách.

Tento obrázek uvidíte dost často. Právě je vám oznamováno, že na vás bylo vystřeleno torpédo. Konec následuje buď v zápětí (85%) nebo až za delší chvíli (14. 99%).

PŘÍBĚH JE O. K. Scénář této hry je přitom zajímavý, zejména pro příznivce filmu Hon na Rudý Říjen. Jste kapitánem americké atomové ponorky USS Idaho na běžné patrole. Náhle obdržíte zprávu, že Libyjská ponorka třídy Kilo unikla z přístavu na blízkém východě a pravděpodobně míří do vašeho operačního prostoru. Vaším cílem je najít tuto ponorku, zjistit její úmysly a zařídit se dle toho. Proč ne, že. Zní to dobře, ale dobrá hra to není. Nejprve proberu jednotlivé klady či spíše nezápory (což není totéž). Třeba systém hry není potencionálně špatný. Krátké, velmi dobře provedené video a pak tři možnosti. Můžete si vybrat mezi rozličnými variantami s různými účinky. Pak se podíváte na další video a podle nových informací budete pokračovat dál. Časem se ve vašem sektoru objeví další, tentokrát ruská atomová ponorka. Budete mít možnost spojit s letadlovou lodí USS Dwight D. Eisenhower jenž vám má pomáhat v pátrání po dočasně ztracené ponorce. Proto budou z této lodi vyslány vrtulníky, se kterými můžete přijít do kontaktu. Stejně tak vám bude umožněno spojení s představitelkou CIA. Prostě spousta variant tohoto thrilleru. Uvidíte interiéry atomové ponorky a letadlové lodi, opravdu pěkné záběry. Zatím to vypadá dobře, že jo.

PŘEVAHA ZÁPORŮ. Takže vám to teď pokazím, protože výše uvedené fakta dobře jen vypadají. Třeba zmiňované tři různé možnosti a tím i různá pokračování, občas to je pravda. Jenže až moc často se stane všechny tři možnosti mají stejný účinek, ačkoliv to dle nabízených variant nevypadá. To ale bohužel není vše. Účinky třeba budou různé, ale po pár dalších variacích následuje konec. To je v pořádku, řeknete si, musí tu být i slepé cesty. Jenže slepých cest je většina, vrátíte se třeba o dvě tři větvení zpátky, ale všechny varianty končí potopením vaší ponorky. I to bych přežil, kdyby to bylo logicky možné, jenže logika tu nemá místo. Během jedné akce jsem potopil tři ponorky, přežil útok asi čtyř torpéd, ale pak mě skolilo další torpédo. Vypadá to pouze přehnaně, nikoliv nelogicky, jenže ve hře jsou ponorky tři, včetně té vaší. Dále jsem uváděl rozmanitý příběh, celkově vzato je zajímavý, ale naráží na předchozí problémy. Například hlídkující vrtulník zjistí, že na vás bylo vypuštěno torpédo, tak tomu torpédu zahraji trochu hudby a ono vás mine, zajímavé situace, jenže ať pokračujete jak chcete, vždy vás nakonec dostane další asi padesáté torpédo. Nebo interval mezi dalšími rozhodnutími. Jednou jste tázán každých pět sekund, zda si kávu dáte teď, za chvíli či vůbec a pokračují další podobně „důležité" volby. Jindy ale zas běží video skoro minutu, během níž vystřelíte torpédo, plujete pryč, potkáte další ponorku, ta po vás vystřelíte a vy se nepokusíte o sebemenší únikový manévr, to vše probíhá bez vašeho zásahu. Na víc záporů už nemám sílu. Takže jdeme do finále.

VÝSLEDEK. *Silent Steel* se odehrává v atraktivním prostředí a mohl být dobrou hrou. Ale spousta nedostatků ho řadí mezi ostatní multimediální produkty, které skončí na propadlišti dějin. Nápad na toto zpracování ale opravdu není špatný a nebýt těch chyb třeba by se vám to i mohlo líbit. Takže možná příště. **—Lewis**



Jeden z mála zajímavých podmořských záběrů.

Tenhle už tak vychutnávat nemusíte, výbuchy vaší ponorky uvidíte každých pět minut.

SILENT STEEL

45

grafika: 90
animace: 90
hudba: 82
zvukové efekty: 85

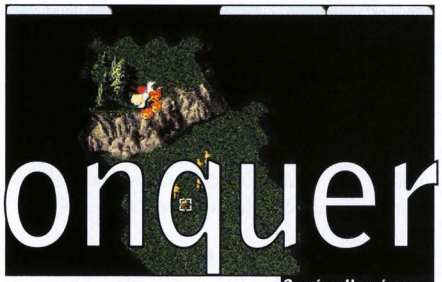
testováno na: PC 486/80, 8 MB RAM, qs CD, SB16, Win3. 1

pro: bloopers (viz. obrázek), atraktivní prostředí **proti:** nelogičnost a spousta chyb

Nápad to není špatný, ale provedení se vůbec nepovedlo. Takhle to je další ukázka jak nemá vypadat dobrá hra.

Po urputném boji mé zvítězivší jednotky pochodují do nových pozic.

platforma:	**PC-CD**
doporučeno:	Pentium 90, 8 MB RAM, qs CD
minimum:	486/33, 8 MB RAM, ds CD
typ:	akční strategie
žánr:	sci-fi
počet hráčů:	2 současně sériově/ po modemu a 4 současně na síti
doporučený věk:	15+
producent:	Brett W.Sperry
vydavatel:	Weatwood Studios
datum vydání:	1995


3. výsadkový prapor útočí na nepřátelskou dělovou věž.

JAKUB ŠLEMR

Command & Conquer

Command & Conquer **je jednou z nejkontroverznějších her současné doby.** Na jedné straně obdivovaná a chválou oplývající, na druhé straně tvrdá kritika zpracování a hry vůbec.

Abych pravdu řekl, do psaní této recenze se mi vůbec nechtělo. Odkládal jsem to, jak jen to bylo možné. Nicméně přišel den, kdy jsem ji napsat musel a chci se nyní s vámi podělit o své dojmy. Nejdříve však stručnou rekapitulaci. *C&C* je nepřímým pokračováním *Duny 2,* kterážto je pokračováním *Duny.* Zatímco *Duna I* je spíše adventure s prvky velmi vlažné strategie, *Duna 2* byl absolutní hit v oblasti realtimeových strategií (na tomto místě bych rád podotkl, že tzv. „realtimeové strategie" nepovažuji za skutečné strategie, nýbrž jen za poměrně zdatně zamaskované akční hry s několika málo aspekty strategie). Po úspěchu *Duny 2* se *Westwood Studios* na dlouho odmlčely. Všichni napjatě očekávali triumfální příchod *Duny 3.* Duny, jež bude zbavena všech předchozích chyb a stane se nekorunovanou královnou strategií. Místo toho se po dlouhých měsících dočkali jakéhosi přepracování *Duny 2* zaobaleného ve skvostné grafice a výborném zvukovém provedení. Navíc tento remake obsahuje všechny staré chyby a postrádá jakékoliv nové nápady. Abych jen nekritizoval, musím přiznat, že jsem se v krátké době, než jsem *C&C* dohrál, dobře bavil. Nicméně, nebylo to jaksi „ono".

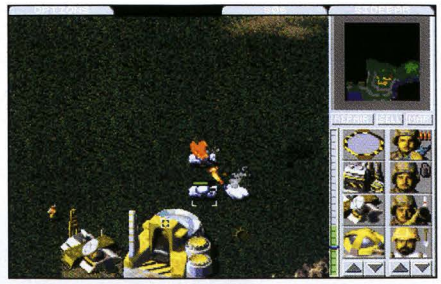
KRÁSNÁ STARÁ TROCHU NOVÁ IDEA. Tímto nadpisem jsem vás nechtěl zmást, nýbrž jen upozornit na poněkud vágní příběh a staronový námět. Boje se budou odehrávat na naší samotné matičce Zemi. Na Zemi se totiž začalo objevovat Tiberium, neznámá látka s neznámými účinky, o které není v manuálu ani slovo. Zanedlouho poté, co lidem došlo, že Tiberium se dá využít (nevím jak a kde), začalo se o ně i bojovat. Trochu mi to připomíná problém ropy. Těžko si lze představit, že by se Spojené Státy samou snahou málem přerazili, aby osvobodili malou zemi Kuwajt, která by se místo těžby ropy věnovala pěstování rajčat. Ať je to jak chce, na Zemi se objevili dvě obrovské nadnárodní korporace, které budou zápasit o zdroje Tiberia a tím i o nadvládu na Zemi. Na jedné straně jsou to dobří hoši GDI (Global Defence Initiative nebo také v americkém studentském slangu God Damned Independent, čili nezávislí studenti), na druhé straně prohnaní zloduši z Brotherhood of NOD.

JAK TO VLASTNĚ VYPADÁ. Hratelnost je nejdůležitějším aspektem hry vůbec. Bohužel, u *C&C* hratelnost poklusává za přepychovou grafikou a animacemi. První, co mi drobet vyrazilo dech je skutečnost, že pokud budete bojovat za GDI nebo Brotherhood of NOD, budete bojovat v Evropě respektive v Africe. Na tom by nebylo nic špatného, ale jak poznáte s přibývajícím časem, prostředí se absolutně nemění. Za GDI budete od začátku do posledního dechu bojovat v zelené zalesněné krajině protkané skalnatými hřebeny a za NOD v okrové pouštní krajině protkané skalnatými hřebeny. Je pravdou, že krajina je dokonale nakreslená v té nejdokonalejší VGA grafice, která se kdy na počítači objevila. Ale v době, kdy SVGA je standardem, a na dvou cédéčkách? To snad ne. Na omluvu autorům musím přiznat, že celá hra je nacpána renderovanými demy neuvěřitelné kvality. Rovněž soundtrack je výborný. Je zde téměř dvacet nahrávek v CD kvalitě mezi nimiž si můžete vybírat nebo je náhodně poslouchat. Zvláště mne zaujala skladba 12 s názvem *March to Doom,* dokonale temný vojenský pochod. Vždy jsem si ho nechal zahrát před útokem svých jednotek a v duchu jsem si představoval drsné, špinavé, neholené a unavené vojáky, kteří vědí, že jdou na smrt, ale jdou dál a jsou na to hrdí. Na druhou stranu, se zde vyskytlo pár skladeb, jež mne vyloženě iritovaly - např. *Mechanical Man.*

JAK SE TO HRAJE. Zatímco *Warcraft* byl evidentní plagiát *Duny 2, Command & Conquer* vypadá jako by se od *Warcraftu* hodně naučil. Jedná se zejména o způsob zpracování misí. Mise, kterých je celkem 15 pro každou stranu (trochu málo), se dělí elementárně na dva druhy. První z nich všichni dobře známe, jedná se o budování základny a těžbu Tiberia. Druhý je ten *„warcraftovský".* V mnoha misích totiž nebudete mít příležitost stavět základnu. Vaším úkolem budou sabotáže, likvidace důležitých osobností, krádeže či blokování prchajících nepřátelských jednotek. K dispozici budete mít vždy jen to, co na začátku dostanete od hlavního velení. Mohu vám sdělit, že tyto mise jsou buď nejzajímavější a nejtěžší nebo nejlehčí a nejnudnější. Abych se přiznal, 12. misi GDI jsem překonal jen díky neschopnosti počítačem řízeného protivníka. Úkolem této mise je obsadit obklíčenou základnu, zlikvidovat veškeré protiletadlové prostředky soupeře, umožnit únik vědci Dr. Noebi-

Animace si můžete vychutnat po každé a před každou misí.

Pohled z druhé strany. Neustálé letecké útoky redukují mou obranu.



Některé okamžiky vás úplně ohromí. Zde například mou základnu zachránila pouze náhoda. Plamenometný tank a dva M2 Bradley se rozhodli, že si to vyřídí mezi sebou.

Klasický případ neschopnosti počítače: granátníci i harvester jsou pod palbou a ani se nehnou.

ovy a zlikvidovat zbytek Bratrstva. Vzhledem k tomu, že jsem začínal s pár jednotkami a omezenými finančními prostředky soupeř si nerušeně těžil z mnohých tiberiových polí. A pak se stal deus ex machina. Na mostě mezi nepřátelskou základnou a polem se srazily dva harvestory z nichž jeden chtěl jet na sever a druhý na jih. No, skončilo to naprostou porážkou Bratrstva, jenž zůstalo zcela bez prostředků. Na tomto příkladě jsem nechtěl demonstrovat svůj ostrovtip, ale naprostou neschopnost počítačem řízeného protivníka. Toto je největší nevýhoda *C&C*. Je to až smutné srovnávat s propagandou typu „počítač neudělá dvakrát stejnou chybu". Pokud vás zlobí soupeřův harvestor, pozlobte ho taky, vyšlete pěšáka, aby naň zaútočil. Omezený harvestor neudělá nic jiného, než že se ho pokusí následovat. Takto ho zaveďte ke svým liniím a posléze zničte. Pokud nějaká protivníkova jednotka pronásleduje vaší, činí to tak, že přesně kopíruje pohyb vaší jednotky; není nic jednoduššího než postavit jí do cesty zátaras, který neobjede a zničit atd. Pokud však máte doma počítače dva a někoho, kdo by s vámi hrál (třeba kuchyňského robota), odpadá neschopnost a nastupuje geniální hra plná těžkých bojů a velké zábavy. Těm chytřejším z vás již došlo, že *Command & Conquer* se dá hrát ve dvou po síti či modemu.

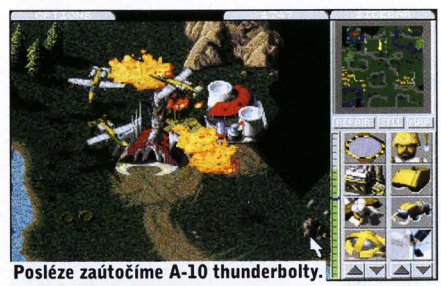
Jednotek je celkem velký výběr. Každá strana má své jednotky a své výhody. GDI mají jako základní výbavu granátníky, střední tanky typu M1 Abrams, loďstvo a především letectvo. NOD si zakládá na hrátkách s ohněm - plamenometčíci, plamenometné tanky atd. Samozřejmě ani oni se neobejdou bez tanků a pěchoty, leč chybí jim letectvo. Toto je asi největší chyba celé hry. Jakmile se dostanete do fáze, kdy můžete stavět letadla typu ORCA, zvítězili jste. Soustředěnému náporu letky o několika ORCách nic neodolá. NOD proti letadlům může stavět pouze drahé a nepříliš účinné stanoviště protiletadlových střel. V průběhu času se odhalují stále dokonalejší zbraně až na konci mají chlápci z Bratrstva Obelisk of Light, obrannou věž, která je schopna jedním výstřelem zničit prakticky jakoukoliv jednotku, dále proti GDI v poslední bitvě použijí i jaderné zbraně. GDI má zase orbitální iontový kanón a letku těžkých A-10 Thunderboltů. S jednotkami si dali autoři patrně nesmírnou práci. Každá jednotka má jinou rychlost a dostřel. Zatímco jeepy s kulomety jsou proti obrněným vozidlům skoro neúčinné, pár pěšáků s bazookami či granáty dokáže tank zničit v několika chvílích. Nutnost nasazovat různé jednotky na specifických místech je jediná věc, jež drží *C&C* nad vodou. Dalším zajímavým nápadem jsou sabotéři, kteří mohou zajmout budovu. Později tak můžete vyrábět jednotky Bratrstva, i když hrajete za GDI.

Jako nesporné plus je třeba uvést i ovládací systém, jenž je doveden k dokonalosti. Počítač podle toho, kam najedete kurzorem rozpozná, co chcete dělat. Má to své záporné stránky. Není možné počítač přesvědčit, že chcete zaútočit na tiberiové pole. Tímto způsobem jste ochuzeni o taktické údery na nepřátelská pole se záměrem nepřítele rychle vyčerpat. Další výhodou tohoto ovládání je, že si můžete tvořit skupiny jednotek a pohybovat s nimi najednou místo zdlouhavého posunování po jednom. Stačí prostě stisknout tlačítko myši a označit libovolný počet jednotek. Jako by to nebylo málo, tyto armády je možné si ukládat do paměti pomocí klávesy Ctrl + číslice.

VYČERPANOST. Jedním z důvodů, proč se mi do psaní recenze nechtělo je obsáhlost *C&C*. Těžko mohu na několika stránkách napsat, proč se mi hra nelíbila a vysvětlit to jejím obdivovatelům. Na spoustu věcí jsem určitě zapomněl nebo nenašel místo. Vlastně nemohu ani říci, že se mi nelíbila, docela se mi líbila, ale nebylo to jaksi „ono", čekal jsem něco úplně jiného. Možná v tom to je. **—Muddok**

ÚTOK

To co vidíte je temple of NOD, sídlo velitele Bratrstva. Nejdříve zaútočíme 4. letkou ORC.



Posléze zaútočíme A-10 thunderbolty.

Nakonec doděláme pozemním útokem mammothů.

A takhle to dopadne.

COMMAND AND CONQUER

65

grafika: 78
animace: 90
hudba: 85
zvuk: 75

testováno na: 486/DX2 66 PCI, 8 MB RAM, qs CD, SB-16 ASP

pro: většinu hry se docela dobře bavíte, skvělá grafika a animace **proti:** stupidita počítačem řízeného protivníka, při větším nakupení jednotek značně pomalé, neoriginální, chvílemi nudné

Celkem zábavná realtime strategie se starým námětem a s opakovanými chybami svého předchůdce - Duny 2.

Fatal Racing

platforma: PC-CD
minimum: 486, 4 MB RAM
typ: závody
žánr: auta
počet hráčů: 2 současně + síť
producent: Gremlin Interactive
tvůrce: Gremlin Interactive
datum vydání: říjen 1995

KAREL FLORIAN

Uáááááááááh! To bude něco. Jedu dost rychle? Asi ne, budu muset zrychlit.

Kvůli vám si tady ničím oči. Tak takhle to vypadá v SVGA a počkejte chvilenku, přepnu to tadyhle vzadu...

Na startu je překrásně vykreslené SVGA prostředí. Soupeři jako na dlani. Jenom počkejte, až se tohle všechno dá do pohybu. Je to ještě hezčí, jenomže k tomu potřebujete minimálně Pentium na 120.

Nejrychlejší auto hry. Ani na to nevypadá, ale jezdí opravdu dobře.

Trhlina, o které bude řeč, se nachází uprostřed pole automobilových simulátorů, kde doposavad trůnil *Stunt Car Driver*. Ten časem dosloužil a zapadl mezi ostatní tituly staršího data. Chybou ale zůstalo, že není žádná nová, superblabla hra, která by díru vyplnila. A proto popadla firma Gremlin Interactive příležitost za pačesy a dala se do práce. No a proto tu máme Fatal Racing.

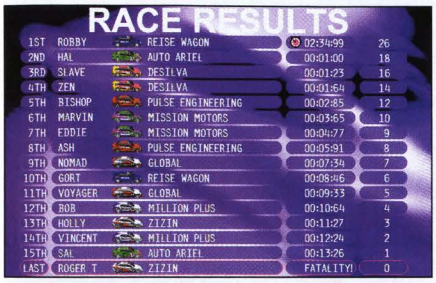
PROČ JÁ? Přesně tuhle otázku jsem si položil, když jsem si přinesl domů cédéčko, nahodil instalaci, následně zapnul hru a pokusil se ji zahrát. Bylo to asi takhle - zavřete oči a představujte si (poprosteně někoho, ať vám následující text předčítá, budete se moci lépe soustředit). Před vámi monitor. Vedle bedna od počítače. Na monitoru kostrbatý obrázek tratě v klasickém VGA rozlišení. Stíháte? OK. V dolním rohu otáčkoměr s tachometrem, počítadlem rychlostí a měřičem zničení, nahoře pak stopky a pořadník. Sjede semafůrek a blik ho zelená! Tisknete šipku dopředu, načež se ozve startér motoru. Leknete se a pustíte klávesu. Mezitím vám všichni soupeři ujedou. Uklidníte hormony a znovu tisknete šipku a držíte ji. Auto se dává do pohybu a obraz se dungeonovským způsobem posunuje dopředu. Jste lehce šokováni, máte přece DX dvojku téměř na sedmdesáti. Nedáte se však zviklat a dále držíte šipku. Obraz se nyní posunuje o trochu rychleji, připomíná to trochu *Nascáry* v esveze na 386ce. Vida. Jedem dál. Rychlost se pohybuje okolo 260 km za hodinu. Obraz se posunuje tempem šneka na zledovatělém kopci. Řeknete si - VYDRŽÍM! Jedete dál. Zjistíte, že jste na trati prakticky sami. Mapka v levém dolním rohu ukazuje, že soupeři jsou kdesi vepředu.

Ale no tak děláte si srandu nebo co?!

Hurá. Obraz se zrychluje, vjíždíme totiž na volnou pláň. Přichází zatáčka a jakýsi démonický hlas zahuláká: „Drž to, jedééém!“. Přichází jakýsi chodníček nahoru. Ahá, loping. Jedete, div neztratíte motor a první překážku máte úspěšně za sebou. Následuje ostrá zatáčka. Dostáváte smyk jako v coin-up automatu *Ridge Racer* a „ustřeluje vám zadek“. Ozývá se rána - to jste ztratili náraz-

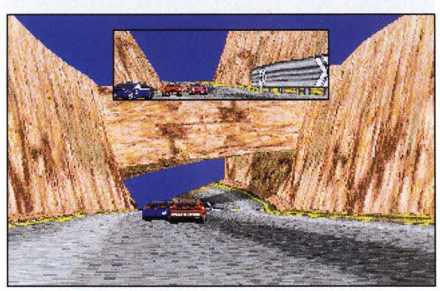
ník. Měřič poničení se lehce posunuje doprava. Než propochodujete celou trať, uplyne minuta a něco a vy zjišťujete, že vás to nebaví. Závod vzdáte a zkoušíte, co se s autem dá dělat. Vida, můžu spadnou z lopingu. Stačí nejet 290, ale 210 a střecha mi zamáčkne hlavu do hrudníku jako špunt. A hele, zpod auta mi šlehají plameny a kouř. A převodovka úpí a motor řve. A nejedu víc než 140. Všichni mě předskakují (doslova). A cíl. Flegmatický muž z pozadí cosi blábolí o prohře. Ale mě je to jedno, hlavně že jsem dojel. Stále ještě neotevírejte záklopky bulev očních a nuťte mozek k horečné představivosti dle následujícího. Vykopnete se do menu a nastavujete setup dle své nejskrytější noční můry: detaily off, mraky off, budovy, textury, horizont, ostatní jezdci, panel a výhled off. Ještě jednou zkontrolujete jestli jste pořád ve VGA a zkusíte to znova. Ale fůůj! To není obraz, to je shluk... (censored). Ale zato máte překrásně plynulou jízdu bez ostatních jezdců a matnou představou, kde se přibližně nachází trať. Nervy vám tekou všude možně a vy se rozhodnete, že budete riskovat jak svoje zdraví, tak i procesor s videokartou. Skončíte tuto trapnost, opět se vykopnete do setupu a nastavujete všechny položka na „on“ a k tomu ještě přidáte SVGA rozlišení. Aby se neřeklo, ještě si zvětšíte okno pohledu a přidáte nahrávání replaye a rekordů. Tááák. Najedete na start, stisknete ENTER, zavřete oči, sepnete ruce a doufáte, že se z kisny neozve dutá rána a ve stropě se neocitne zapíchnutý procesor s dotáčejícím se ventilátorem navrchu. HA! No ne. To je obraz. Zatím stojíme. Opatrně přibližujete ruku ke klapkám a... už to nevydržíte, bleskurychle stisknete šipku dopředu a ... ono NIC! Uplyne sekunda, dvě a obraz se pohne kupředu, po chvilce o další kousek. Nyní to však ani ti nej-

Na VGA a vidíte, hned je to hranatější, ale také o poznání rychlejší (to zase nevidíte), ale není to až zas tak slavné.



Výsledné tabulky se vyznačují neobyčejnou přehledností, ostatně jako každé. Toho titulku dole si nevšímejte. Já za to nemůžu, to oni.

Moc hezká krajinka v SVGA, co říkáte? Mít to jenom tak ve skutečnosti, hnedle by se to jinak jezdilo.



Soupeři jsou opravdu nesympatičtí a vyzývají vás k soutěžení, avšak dojet je a dokonce je předjet je nelidsky nemožné. Jenom tohle mi dalo půl hodiny práce.

větší otrlci nevydrží. Vypínají hru, vyndavají disk z drivu, lámou ho, škrábou, přejíždějí magnetem, pečou ho v mikrovlnce a nakonec ho splachují do záchodu. Případní nevděčníci nadávají rodičům, co jim to koupili za shit. Tak. Teď už můžete otevřít oči. Už víte, proč jsem si položil tuhle otázku, když jsem čekal supersimulátor a místo toho jsem dostal tohle? Pche. Ale abychom byli alespoň minimálně objektivní, věnuje hře ještě pár odstavců.

VÝBĚR. Jak to tak čtu, tak vidím, že jsem se ještě nezmínil o autech a tratích. Tak tedy. Tratí je na výběr celkem osm, stejně tak jako aut, která jsou pojmenována podle tratí a svým charakterem se k nim také řadí. Není vyloučena možnost, že si na tu kterou trať vezmete to které auto, ale jízdní vlastnosti pak za mnoho nestojí. Tratě jsou zpočátku jednoduché a pokud jedete šampionát, budete postupem času nasazováni na těžší a těžší dráhy. Ze začátku na tratích není nic záludného. Pak přibývají zatáčky, skokánky a na posledních dvou tratích jsou dokonce lopingy. Moc efektní je skok na, myslím, čtvrté dráze od konce výběru. O autech ještě takovou maličkost. *FR* dbá na fyzikální zákony (někde) a tak když jedete po skosené vozovce, auto má silnou tendenci sjíždět na tu kterou stranu náklonu. Ale to jen tak, abyste se nedivili jako já, že vám auto „pořád ujíždí do strany a vy nic nemačkáte".

SLABOŠI. Pro ty z vás, kteří máte doma DX dvojky a čtyřky a myslíte si, co že to nevlastníte za poklad, *FR* rozhodně není. *FR* je z našeho hlediska hra určená pouze pro high-end stroje. Na našich mašinách se dá přijatelně hrát pouze s radikálně sníženými detaily a bez ostatních vozidel při typu hry Time Trial. Pokud si však budete chtít zajezdit s ostatními auty, budete nuceni vypnout veškeré vymoženosti a nakonec si stejně nezajezdíte, neboť zjistíte, že je to vskutku nehratelné. Ucházející je hra ve dvou, kdy se dá tak nějak přijatelně hrát bez mraků a textur, ale mým názorem je, že za ty peníze to rozhodně nestojí.

DĚLA. Máte doma Pentium od 90ky až do 133ky? Fakt? No tak to si musíte FR rozhodně koupit! Je to hra přesně pro vás. Skvělá grafika, zvuk, hudba, při vysokém výkonu také hratelnost, to u vás doma v CD knihovničce přece nesmí chybět. Užijete si spoustu legrace při neustálém ježdění v démonické rychlosti, skvěle ubíhající scrolling, dábelsky dokonalé prokreslování, žádná zdržovačka, k dokonalosti dovedené skoky i jízdní vlastnosti jednotlivých aut. Zkrátka tohle přece musíte mít.

FATAL RACING

55

grafika: 80
animace: 75
hudba: 50
zvuk: 85

Testováno na: 486 DX2/66, 16 MB RAM, ts CD, SB & P120, 32 MB RAM, qs CD

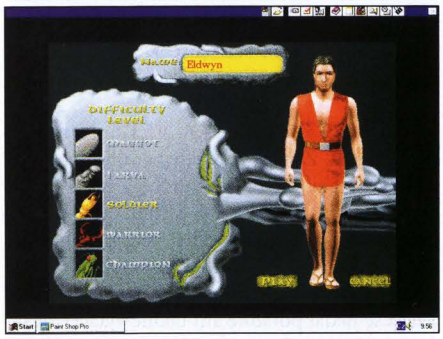
pro: alespoň letmá napodobenina *Stuntů*, jemná reálnost. **proti:** tak nějak ten zbytek.

Hra určená pouze pro nejvýkonnější počítače, kde však nic nevyniká kromě grafiky.

TECHNICKÁ STRÁNKA VĚCI. Není nikterak špatná. Zmiňme se tedy pár úhozy do kláves také o grafice, zvuku, hudbě a tak. Grafika je moc hezká. Přepínatelné režimy opravdu přijdou vhod, možnosti volby detailů taky. No a zvuk. Pánové. Tak dokonalý zvuk motoru jsem naposledy slyšel v *The Need For Speed* a tam se nedal pořádně ani takhle vytáčet. A tady je toho mnohem víc. Hučení gum, nárazy, zvuk ostatních jezdců. Hmmm. A hudba? Pravda, ta je dobrá, ale to je tak všechno, co se dá o ní napsat. Do *The Need for Speed* jí ještě dosti chybí. Možnost hry dvou a více hráčů? No jistě. Při jízdě dvou na jednom počítači se obrazovka rozdělí jako v *Lotusu Esprit*. A po síti? No to je něco. Jenom škoda, že ve škole jsem to tak nějak nerozchodil, nevím proč. No. A co ještě? Můžeme se zmínit o menu? Dobrá. Ve hře narazíte na bezpočetná menu, ve kterých si můžete volit možné i nemožné a které vám umožní nastavit si, řekněme, přijatelnou konfiguraci pro váš stroj.

TOTAL. Abych pravdu řekl, ke konci recenze ze mě vyprchal ten splín a vztek (rozhodně ale nečekejte, že to budu znova přepisovat, to ani náhodou!) a jsem vcelku rád, že jsem měl možnost si *FR* zahrát. Zcela upřímně musím říct, že *FR* není až zas tak špatnou hrou. Jenom mu něco chybí. To něco bylo už ve starších hrách, zvláště pak ve *Stuntech*. To něco byla atmosféra a duch. *Stunty* vás nutily k ježdění a překonávání rekordů a jízda, neřkuli hra byla vysoce zábavná. Ale *FR* atmosféru nemá a když, tak naprosto mizivou. A to je obrovská škoda, zvláště pro nás, hráče. Navíc hlavní faktor hratelnosti závisí bohužel na mašině, kterou máte na stole. Ať si kdo chce co chce říká, na DX dvojkách a čtyřkách je to prakticky nehratelné a jak jsem koukal u kamaráda, tak v SVGA to ani na Pentiu 120 nijak nádherně nechodí. No. Abych zase nekřivdil, dám takové to neutrální hodnocení, ať si každý vybere co chce. To já si radši počkám na *Formule One Grand Prix* dvojky, na který se těším už od jara. Ty zatracený *Microprose* si teda dávají na čas. Hlavně ať to proboha dopadne líp než *FR*, jinak bych to asi nesnesl. Ale tohle všechno jenom čas ukáže. **—Roger T.**

platforma:	**PC-CD**
minimum:	PC 486DX 4 MB RAM, HDD 10 MB, Windows 3.1 a vyšší
doporučeno:	PC 486DX2/66 PCI, 8 MB RAM
typ:	RPG
žánr:	fantasy
tvůrce:	SSI
vydavatel:	SSI
distributor:	Mindscape
datum vydání:	zima '95



PAVEL JIRÁK

Entomorph
Plague of the Darkfall

ENTOMORPH je v pořadí druhým produktem firmy *SSI*, vydaným po ztrátě licence na stolní hry *TSR*. Je tedy druhým produktem opírajícím se o svět, příběh i postavy, vypocené výhradně společností *Strategic Simulations Inc.* Podobně, jako z programátorského hlediska odfláknutý dungeon *THUNDERSCAPE* se i *ENTOMORPH* odehrává ve světě jménem Aden.

PŘÍBĚH, ANEB PROČ MÁME PAŘÁTY A CHLUPY PO CELÉM TĚLE. Předem jedno upozornění pro skalní fandy *SSI*. Pokud jste předešlé produkty *SSI* hráli kvůli propracovaným vlastnostem jednotlivých postav a vztahy mezi nimi, pokud jste se vyžívali v duchaplných rozhovorech s nimi nebo spatřovali smysl hraní v propracovaných subquestech, pokud byl tohle pro vás image firmy, chtěl bych vám decentně sdělit, že se ztrátou licence na produkty *TSR* zanikl i tento image! Tak, a mám to za sebou. Totiž, abyste mi rozuměli, *ENTOMORPH* je po všech stránkách nesmírně kvalitní hra, její tvůrci pouze zvolili trochu jiné pojetí, než jaké bychom od nich čekali. Řeknu vám to na rovinu. Ve hře se zkrátka často setkáte s jakýmsi despektem, některé situace dokonce zavání parodií na *RPG* hry jako takové, mezitím však odhalujete skutečně tragický příběh ostrova, jenž je pomalu, ale jistě přeměňován záhadným nektarem v jednu velkou hmyzí říši, která hrozí rozšířením se do celého světa. Postupně budete pronikat do tajemství sekty „Děti úlu", záhadného skarabu, kterým to všechno vlastně začalo, do tajemství dávné a mimozemské civilizace, struktury jednotlivých hmyzích společenství a samozřejmě, budete se krok za krokem měnit v čím dál odpornější za to však silnější stvoření. A kde že je v takto komplexním příběhu místo pro despekt a sarkasmus? Obecně se ve hře projevuje tak, že hlavní aktéři se mění častěji, než vy měníte ponožky. Nechápete to a ptáte se proč? No, řekněme, že z obyvatel ostrova Phoros, s nimiž se setkáte v rané fázi hry, se jejího konce nedožije snad nikdo. Jednotlivé postavy neustále umírají a na jejich místa přicházejí nové. Ti, co prokazatelně nezemřou se ztratí beze stopy a ti co takto nezmizí se alespoň zblázní. Jako náhradu nacházíte přeživší ubožáky v hnízdech obřího hmyzu, sloužící coby nosiči nebo dokonce potrava. Přesto je utrpení obyvatel Phorosu někdy podáváno tak realisticky, že cítíte doslova touhu, ne-li potřebu pomstít každého mrtvého rebela, či nevinného vesničana. Ke konci se však ukáže, že otázka viny za to, co ostrov postihlo zůstane částečně nezodpovězena. Přesněji řečeno, totožnost viníka zůstane neznámá. A tak to s tou pomstou nebude zas tak žhavé. A jak že to vypadá, když se taková NPC postava zblázní? Uvedu příklad. Co byste si mysleli o člověku, který se snaží přesvědčit mrtvolu své ženy, aby se zvedla a utekla s ním, než se služebníci Darkfallu vrátí? Mám se tu i vykakat nebo je to jasné?

ENTOMORPH

91

grafika: 93
animace: 70
hudba: 89
zvuk: 81

testováno na: PC 486DX/2 66 PCI, 8 MB RAM, qs CD, SB 16

pro: grafika, hudba, příběh, zábava, občasný humor **proti:** pouze pod Windows

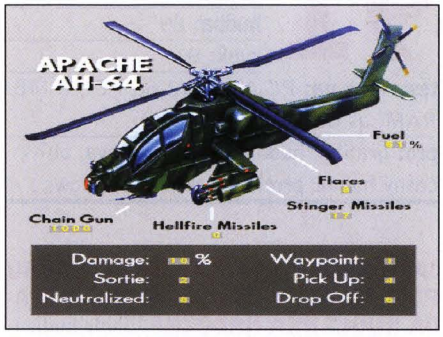
TAKŽE CO TAKOVÁ NORMÁLNÍ KUDLANKA VLASTNĚ DĚLÁ A JAK SE POHYBUJE? Díky tomu, že nepocházíte z ostrova Phoros jste proti nektaru částečně imunní. Po jeho požření se sice proměníte v přerostlý hmyzí paskvil, s čímž souvisí i zvýšení síly, odolnosti a schopnost plivání kyseliny, ale narozdíl od ostatních nedokáže nektar změnit vaší povahu a omezit vaše myšlení na zvířecí pudy. Po zemi se tedy budete pohybovat (většinou) pěšky (rychlost se mění v závislosti na stupni mutace) podobně jako v předešlých *RPG* produktech *SSI (AL-QADIM, DARK SUN, DARK SUN 2).* Narozdíl od zmiňovaných *DARK SUNů* budete ovládat pouze jednu postavu, bez možnosti rozšíření vaší jednočlenné družiny. Kromě zmiňované mutace, jíž chtě nechtě musíte projít se vyskytnou i další případy, kdy nebudete ovládat člověka (nebo kudlanku), nýbrž tvora, jenž nemá nic společného s vaším hrdinou. Jako příklad budiž uvedeno přivolání a mentální ovládání včely nebo zhypnotizování brouka roznášejícího potravu. Samozřejmě, že se ve hře nesetkáte pouze s NPC postavami, takže hojně využijete i bojové umění svého svěřence, mohu-li Squirre Warricka takto nazvat. Veškeré bitky probíhají v reálném čase, vaše přežití tedy závisí v hojné míře i na vašich reflexech a obratnosti v zacházení s myší. Bohužel nenajdete v průběhu hry nikde žádnou použitelnou zbraň, koneckonců, po první přeměně už byste neměli čím ji uchopit, takže se není čemu divit, ostré pahýly kudlanky vám prostě musí stačit (a věřte, že budou!). V bojích užijete (zejména ke konci hry) i kouzla, jejichž počet je zde překvapivě vysoký. Najdete mezi nimi klasická útočná kouzla (Fireball, Lightning Bolt), ochranná (Armor), léčivá (Cure Poison, Aid, Heal) a některá speciální, zvyšující vaše dílčí atributy nebo pohybovou schopnost (Strength, Webwalk, Haste). Každé z těchto kouzel přirozeně spotřebuje po seslání určité množství many, kterou máte možnost doplňovat lahvičkami (stejně jako energii) nebo tím způsobem, že si prostě počkáte až se krůček po krůčku doplní samovolně (neplatí pro energii, kterou máte mimo lahviček možnost doplňovat i malými dávkami nektaru nebo kouzlem). Jak už bývá u her *SSI* dobrým zvykem, máte možnost se jakémukoli boji vyhnout útěkem do bezpečné vzdálenosti (zvíře si vás přestane všímat), což platí pro všechny nepřátele kromě strážců průchodů, či dveří a královen jednotlivých hmyzích společenství. V pokročilé fázi mutace se již budete pohybovat o poznání rychleji, než ostatní tvorové v Adenu, což z vás v kombinaci s kyselinovými slinami učiní neohroženou mašinu, sériově produkující smrt (škoda, že ne perpetuum mobile - to by bylo mrtvejch). Samozřejmě, že v průběhu svého dobrodružství nasbíráte velkou spoustu různých artefaktů a přesto, že jsem coby kudlanka téměř jistě neměl žádnou kapsu ani batoh, inventář se vesele plnil a plnil. Nejste tedy omezen váhou ani množstvím předmětů, které máte zrovna u sebe, což by v praxi asi dost dobře nefungovalo, nicméně, tohle je Aden, nehledě na to, že skutečně jen málokterá *RPG* hra podobného typu se tento konkrétní problém snaží řešit. Kromě nejrůznějších předmětů, jež najdete v průběhu vašeho dobrodružství, budete muset opakovaně používat i jeden, který byste v ideálním případě měli už nějaký ten pátek nosit všude s sebou - šedou kůru mozkovou. Občas totiž narazíte na nějakou tu slovní hádanku, logický problém, puzzle, přehazování páček, teleportové bludiště a jednou se dokonce ocitnete v roli vyšetřovatele fiktivní vraždy!

JAKÉ ZVUKY VYDÁVÁ, JAKOU HUDBU POSLOUCHÁ A JAK VLASTNĚ VYPADÁ KUDLANKA NÁBOŽNÁ. Tahle kudlanka vlastně, když o tom tak přemýšlím, nevydává zvuky žádné (kromě boje). Zvuky, které se však ozývají z jejího okolí, které vydávají její nepřátelé a vůbec všechny další jsou velmi kvalitní, včetně zvuků, jež se ozývají při boji - kromě svištění pařátů vzduchem a řinčení při jejich dopadu na protivníkovo tělo, se připravte i na hekání doprovázející úder a mrazivé zakřupání oznamující smrt protivníka (nebo vaší). Co se týče hudby, kterou kudlanka (a tudíž i vy) poslouchá, dosahuje opět vysoké kvality (aby ne, když se jedná o audio soundtrack na cédéčku), takže pokud bude džungle zrovna mlčet, nuda si na vás stejně nepřijde. O tom, jak kudlanka vypadá, se nedá polemizovat, je HNUSNÁ. A proč je hnusná? Protože živá kudlanka je rovněž hnusná. A co vyplývá z toho, že tahle kudlanka je stejně hnusná, jako ta skutečná? Z toho vyplývá, že grafika *Entomorpha* nemá chybu. Koneckonců to vyplývá už i ze samotného rozlišení - 640x480, tedy SVGA, které v podobné hře až dosud nikdy použito nebylo!

SUMA SUMÁRUM. Suma sumárum je *Entomorph* kvalitní *RPG* s podmanivým a nesmírně propracovaným příběhem, odehrávající se ve zbrusu novém SVGA světě Aden, kterým budete procházet, v němž budete bojovat a často i umírat, jemuž se dokonce občas zasmějete, ale hlavně se budete, za doprovodu vynikajícího soundtracku, skvěle bavit (a to dokonce i na dnes již obyčejném stroji 486/66 8 MB RAM!). A ještě vzkaz pro skalní fandy *SSI:* „Přestaňte se mračit a běžte si to koupit, když se na hru budete dívat, jako na produkt zcela nové firmy, kterou *SSI* v podstatě teď, když musí používat vlastní hlavu, je, nebudete se bavit o nic míň, než my ostatní."

—Eldwyn

platforma:	PC-CD
doporučeno:	486, 8 MB RAM, joystick
minimum:	386SX/25 , 4 MB RAM, myš, Dos 4. 0
typ:	3D střílečka
žánr:	vrtulník
doporučený věk:	od 3 let
počet hráčů:	1
vydavatel:	Gametek
distributor:	Gametek
tvůrce:	Absolute Entertainment
zapůjčil:	Vision

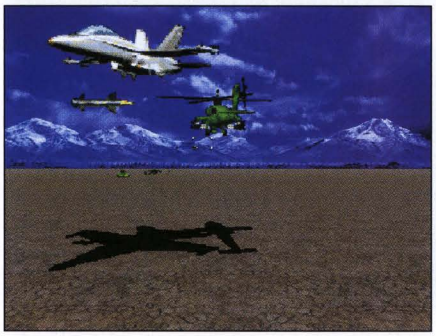


Po stisknutí klávesy *Esc* se hra zastaví a hráč má možnost se v poklidu podívat, jak je na tom. Jsou zde informace o poškození, munici, o palivu, o počtu zneškodněných cílů a naložených vojáků, atd... Screen je bohužel pouze informační. To znamená, že pokud si chcete např. vyměnit zbraň, musíte to udělat stejně až v boji.

Hellfire Zone

JAN MRKVIČKA

Vrtulníkem můžete létat v mnoha různě zpracovaných hrách. Střílečkou *Desert Strike* počínaje a simulátorem *Werewolf vs. Comanch 2. 0* konče. *Hellfire Zone* je tak asi uprostřed.



Stíhačky nepatří mezi ty nejhorší nepřátele. Většinou kolem proletí, vypálí maximálně dvě střely a je klid. Když už se ale na vás přilepí, nezbude vám než dobře mířit. Rozhodně se nesnažte uletět, to nepomáhá.

A jak že se to dělá (Abyste to dobře pochopili, tak na prvním obrázku jsem ten vpředu a na druhém ten vzadu.)? Stačí zahnout doleva, zpomalit a jít k zemi, potom doprava, zamířit, vychutnat si ho a...

Máte rádi pejsky? Ve většině her, ve kterých je klávesa fire, zabíjíte zlé, abyste zachránili hodné. To je taková tradiční omáčka, která musí být zkrátka všude. Při těch stálých bojích za záchranu světa, lidí nebo psů (to už vlastně nepatří tak úplně k počítačovým hrám), mám občas chuť zahrát si simulátor masového vraha. Ten má v hlavě „jasno", nemusí nikoho zachraňovat a jen se baví.

Ve hře *Hellfire Zone* budete zachraňovat lidi. A taky zabíjet (průměrně to vychází 1:7). Je totiž válka. Vy se stanete odvážným pilotem vrtulníku *APACHE AH-64* s posláním zachraňovat vaše kolegy vojáky, kteří něco nezvládli (nejčastěji řízení), a teď na nepřátelském území zoufale čekají na něčí pomoc. To ale ještě netuší, že ta pomoc budete vy, a že být zachráněn nemusí být zrovna tak úchvatné, jak si to při dlouhých chvílích, trávených v provizorních zemljankách, představovali. Aby bylo jasno, tak dostat se z toho pekla tam dole do toho pekla tady nahoře, není zrovna změna k lepšímu.

A DÁL? Nejedná se přímo o simulátor vrtulníku, jak by se mohlo zdát. Váš Apač je uprostřed monitoru, kde se otáčí a pohybuje se nahoru a dolu. Iluzi pohybu obstará scrollující se krajina do všech stran. Když se zmiňuji o krajině, mám na mysli rovnou plochu, na níž jsou řídce rozmístěny kasárny, hangáry, bunkry, děla, tanky, lidi a jiný vojenský materiál. Včetně stromů a nepřátel pohybujících se vzduchem zde najdete na 30 různých objektů. Na pozadí je statická krajinka a obloha.

Největším nedostatkem tohoto ovládání je, že svůj stroj sledujete stále z jedné strany, a tudíž musíte občas letět směrem ven z monitoru (proti sobě). To znamená minimální výhled, jehož důsledky jsou zřejmé. Jinak je ovládání vcelku dobré a lze si na něj rychle zvyknout.

A MŮJ DALŠÍ ÚKOL, PANE? Jako minule, desátníku. Těchto pár slov prohodí před každou novou misí velitel se svým pilotem, který stále ne a ne pochopit, že to zkrátka pestřejší nebude. Autoři totiž projevili při vymýšlení misí stejně fantazie jako při objednávání piva. Objevíte se uprostřed bojiště, počítač vás naviguje k člověku, kterého máte zachránit, a když ho naložíte, tak vás naviguje do vaší základny, kde dotyčného vyložíte. Mění se jen počet lidí, které máte zachránit a prostředí. Když jednu misi dokončíte, lítáte další dokud neuspějete. Poněkud nepraktické je, že chybí možnost zálohovat si pozici, takže nemáte-li k tomu nějaký šikovný software, musíte při každém restartování hry začínat od začátku.

ZABÍJEJ ABYS ŽIL. V *Hellfire Zone* rozhodně nenajdete sebemenší stopy po snaze přiblížit se realitě. Tak například zatímco váš Apač snese sto zásahů běžnými střelami, nepřátelům stačí jedna. Já vím, že by to asi nebylo moc zábavné, kdyby i vám stačil jediný zásah, ale co je moc, to je moc. Jen výjimečně se vám podaří být sestřelen. Mezi nejčastější příčiny předčasného skončení mise patří nabourání do země či do jiného vrtulníku, popřípadě nedostatek paliva. Nepříjemné také je, že nepřátelské vrtulníky jsou rychlejší a proti jejich s oblibou používanému útoku kamikadze není obrany.

Kromě vrtulníků se střetnete se stíhačkami, s tanky i s prostými vojáky, na jejichž ramenou spočívá raketomet s naváděnými střelami. Za povšimnutí stojí, že mimo základnu nenajdete jedinou spřízněnou duši, ač se teoreticky pohybujete na bojišti, kde by alespoň podle mého názoru měli být zastoupeny obě strany.

TAKŽE? Děvčata dávají tři hvězdičky a chlapci dvě hvězdičky. **—Leif Mongolson**

HELLFIRE ZONE

55

grafika: 78
animace: 51
hudba: 42
zvuk: 58

testováno na: PC 486/66, 8 MB RAM, ds CD

pro: dobrá hratelnost, jednoduché ovládání

proti: jednotvárné mise, nevyváženost sil

Jsem si téměř jist, že Hellfire Zone zcela zapadne a zůstane nepovšimnuta. Já se jí rozhodně zastávat nebudu. Dobře jí tak.

White Men Can't Jump

JAN HORYNA

platforma: Jaguar
typ: sport
žánr: streetball
počet hráčů: 1 až 4
tvůrce: Hivoltage software
producent: Atari
vydavatel: Atari
datum vydání: srpen 1995

Streetball může taky vypadat jako pouliční rvačka s míčem v ruce, když jde o prachy !!

Je to poměrně nedávno, co jsem listoval časopisem Edge číslo 22 a zastavil se na sedmé stránce specializované přílohy věnované systému Atari Jaguar. Tehdy se mé oči zastavily právě na screenshotu ze hry White men can't Jump (dále jen WMCJ). A musím uznat, že jsem byl překvapen, když jsem viděl obrázek ze hry, která měla vyjít o dva měsíce později a jejíž existence mi do této doby zůstala utajena. Stručně řečeno neměl jsem ani tušení, že něco takového má být v dohledné době uvedeno na softwarový trh. A tak jsem byl zvědav, jestli hra vyjde ve slibovaném termínu či jestli vůbec někdy bude. A stalo se. Hra je zde a já se pokusím vám ji trochu přiblížit.

Jméno WMCJ není asi úplně neznámé a mnozí z vás si asi vzpomenou na stejnojmenný film, který se zabýval pouličním basketballem - streetballem. V této chvíli si asi někteří z vás myslí, že WMCJ bude hra nějak související se streetballem. Ano, máte pravdu, ve hře WMCJ se opravdu podíváte na tu nejtvrdší formu basketballu, jaká asi existuje. Jedná se totiž o street takřka bez pravidel tz. na auty (out) se se.., s fauly je to obdobné jako s auty a jediné platné pravidlo je, že na to, abyste mohly hodit platný koš, musíte „vyjet" za trojkovou čáru. Další pravidlo (platné) říká, že po získání bodu (hození koše) předáte míč soupeři, ale vzápětí mu vlepíte takovou ránu, že s ním deset minut není řeč a míč si vezmete zpět. A takto probíhá celá hra, takže se nedivte, že síla s výškou výskoku a střelbou na koš patří k nejdůležitějším vlastnostem hráče. Potom teprve barva pleti a jiné. Výše zmíněné skutečnosti zaručují, že se hra bude líbit i zarytým odpůrcům jak basketballu, tak i lidem, kteří nemají rádi hry ze sportovní tematikou, jako takovou. Tento fakt by mohl znamenat, že se hra naopak nebude líbit příznivcům basketballu, kvůli té MK vložce (Mortal Kombat). Ale i tady si autoři poradili, takže zde máte možnost vidět kousky, o kterých se nezdá ani největším hvězdám NBA. Příklad: Ještě nikdy jsem neviděl basketballistu odrazit se od trojkové čáry, udělat dva kotrmelce ve vzduchu a následně to zarazit do koše. To by snad stačilo a podívejme se na hru z jiného úhlu.

K dispozici máte 22 týmů všech ras, pohlaví a přesvědčení a pět hřišť. Na pláži, v klasické černošské čtvrti, v parku a na sídlišti. Páté hřiště se odehrává ve sportovní hale, ale nehrozí vám, že byste se tam hned dostali. Po vybrání týmu si vás všimnou dva podivný týpci (manažeři) a dají vám 500 dolarů. S těmito penězi máte vstupovat do her tak, že si oba týmy vsadí a vítěz bere vše. Vaši manažeři vás povzbuzují do hry tím, že pokud prohrajete dostanete pěkně na frak a můžu vás ubezpečit, že to myslí vážně ! Když se vám podaří oškubat jiné hochy a našetřit 5000 babek, tak můžete jít do finále a buď vyhrát pohár, nebo dostat pěknou nakládačku od zmíněných manažerů. Je asi jasné, o co tu jde, a tak se pojďme podívat na grafiku a hudbu.

Grafika je podle mého názoru NC (No comment), o čemž mluví obrázky, které jsou všude okolo. Digitalizované postavičky jsou super, stejně jako natáčení a zoomy celého hřiště. Nemluvě o barevných přechodech. Horší jsou už dema, kterými je celá hra prokládána. Nejsou ošklivá, ba naopak, ale velmi nekvalitní, což je dle mého názoru způsobeno nedostatkem místa na cartridgi - málo animačních oken. Hudba ve hře moc není a to co je, je šedý průměr. Se zvuky je to obdobné, nehledě na jejich nedostatek - stejný řev...

Celkově vzato je WMCJ naprosto skvělá zábava s možností hry až pro čtyři hráče najednou. Neměla by vám chybět už proto, že k ní dostanete zdarma TeamTap - redukce pro připojení čtyř joypadů. A svou grafikou a hratelností se řadí nejen k nejlepším hrám na Jaguaru, ale i k nejlepším počítačovým hrám vůbec !!

—Dracula

WHITE MEN CAN'T JUMP

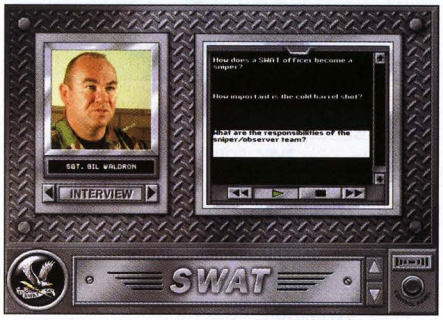
83

grafika: 86
animace: 80
hudba: 63
zvuk: 72

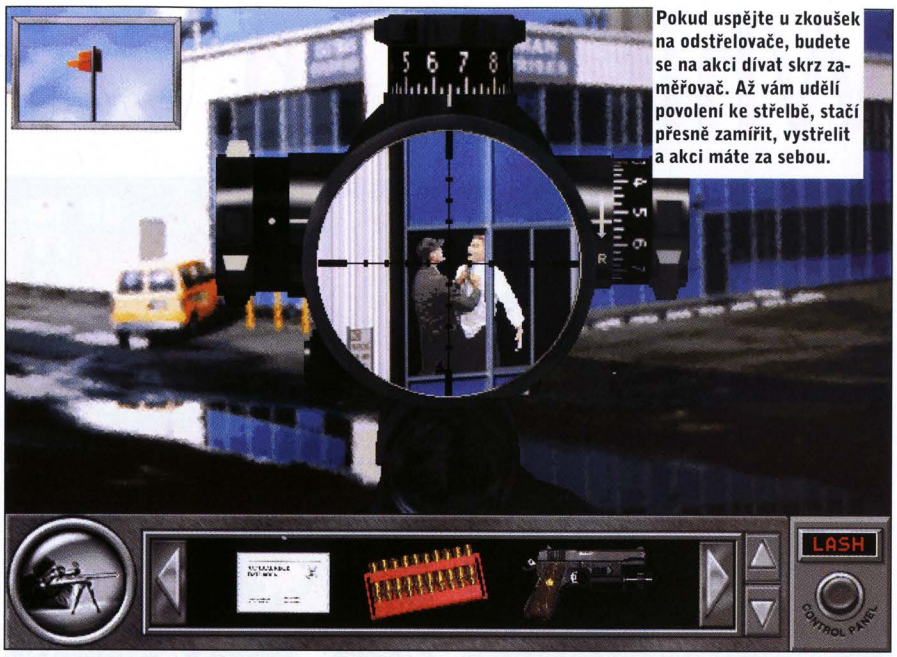
testováno na: Atari Jaguar, TeamTap, 3*joypad

pro: pěkné animace jednotlivých postav, skvělé natáčení obrazu a zooming, slušný počet týmů, nastavování stylu hry a bodování **proti:** nelze provést dvojtakt, nekvalitní dema

platforma:	**PC-CD**
doporučeno:	486/100, 16 MB RAM, qs CD
minimum:	PC 486/33, 8 MB RAM, ds CD
typ:	
žánr:	
doporučený věk:	15
producent:	Sierra
distributor:	Sierra
datum vydání:	prosinec 1995



Na druhém cédéčku jsou uloženy rozhovory se skutečnými specialisty. Jejich informace vám mohou být leckdy k užitku.



Pokud uspějte u zkoušek na odstřelovače, budete se na akci dívat skrz zaměřovač. Až vám udělí povolení ke střelbě, stačí přesně zamířit, vystřelit a akci máte za sebou.

Máte nahrané všechny díly Profesionálů? Navy Seals jste viděli pětkrát? Příslušnost k speciálním jednotkám je vaším snem? Pak vítejte ve SWAT!

Police Quest: SWAT

TOMÁŠ SMOLÍK

První věcí, jenž mě na této hře potěšila, byl nový *sierrácký* multimediální katalog. Já vím, že není příliš důležité rozbalování krabice či její obsah, ale já si prostě nemůžu pomoct. Skoro dva roky jste nacházely u her od Sierry stále stejný katalog připravovaných her a nyní konečně se můžete seznámit z opravdovými novinkami. Jen tak mimochodem se můžete těšit na *Gabriela Knighta 2* (který má být na 5 CD!?), *Earthsiege 2, Acer over Mountains* apod. Je to blbost přiznávám, ale já vám to fakt musel říct.

POLICE QUESTI. *Sierrácká* série *Police Questů* patřila vždy k mým nejoblíbenějším. Ve své době mě imponoval především díl první. Povely ještě z příkazové řádky, 16-ti barevná grafika, ale ta hratelnost a atmosféra! Nevadilo jak bylo venku či doma, nevadila ani zima ani mráz, jen když se hrál *Police Quest.* Na zatýkací akci s nasazováním náramků dodnes s kámošema nostalgicky vzpomínáme. Nedávno jsem si opět zahrál díl třetí, který se od dobrodružství Sonyho Bondse z „jedničky" lišil opravdu hodně. Opravdový šok ve zpracování přinesl další díl - *Police Quest IV:* Open Season (Ex.23, 91%). Kompletně digitalizovaná grafika byla na rok 1993 dost neobvyklá, s čímž souvisejí i rozporuplné názory na kvalitu tohoto dílu. *Sierra* byla asi spokojená, protože díl pátý je ještě více digitalizovanější (ač to může znít neuvěřitelně). A pozor, je na ČTYŘI cédéčka.

ENCYKLOPEDIE. *Police Quest: SWAT* vám asi zpočátku nebude moc připadat jako hra (a později možná taky ne). Úvodní dlouhé vítací video, další videa při vstupu do dalších lokací. Obrázky či pro změnu videa na popis zbraní a postupů v nejrůznějších akcích, to vše připomíná spíše encyklopedii či příručku pro nástup k speciálním jednotkám. Je vám zde poskytnuto hodně, ale opravdu hodně takovýchto informací, které vám třeba pomohou při vstupních testech do *SWAT* (Special Weapon And Tactic team). Spolutvůrcem je ostatně Daryl F. Gates, jenž je podepsán i pod minulým *Police Questem,* ale je také zakladatelem této losangeleské policejní speciální jednotky. Proto si zde budete moci prohlédnout a „vyzkoušet" nové typy zbraní, určených speciálně pro *SWAT,* metody při vyjednávání s únosci, prstové příkazy apod.

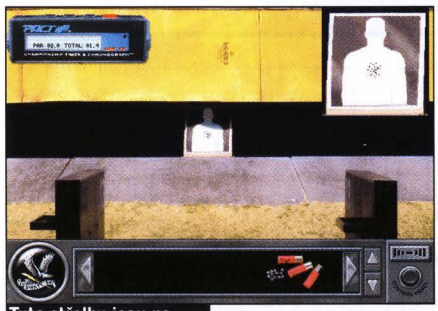
NUDNÉ ČEKÁNÍ. Děj této hry je velmi podivný. On totiž skoro žádný není. Začínáte jako nováček u *SWATu* a pílí a úspěšnými akcemi postupujete k vyšším šaržím a tím k novým funkcím. Jinak ale jen chodíte mezi střelnicemi a čekáte na další akci. Cvičné střelby jsou zpočátku zábavné, střílíte z pistole, samopalu, brokovnice, na obyčejné terče, klasické otáčecí terče, trefujete určená místa apod. Ale už tak potřetí to začíná být dost nudné. Můžete zkusit trénink pro odstřelovače. Naučíte se tak

Mezi speciální výzbroj pro jednotky SWAT patří i tato zbraň s označením MP5. Obrázek je navíc doprovázen poměrně detailním popisem jednotlivých částí této zbraně.

správně zaměřovat a přesně střílet a pakliže uspějete, budete mít v akcích post snipera. Ale i takovýchto střeleb se brzy nabažíte a pak pro vás bude čekání na další výjezd dost nudnou záležitostí.

AKCE. Od samotné akce jsem čekal jednak už konečně hru a jednak napínavou a zajímavou podívanou. První volání mě zavedlo k domu, v němž měla být ozbrojená osoba. Z výslechu sousedů a svědků vyplynulo, že tou osobou je starší paní, jíž ruplo v bedně a všechny lidi považuje za teroristy, kteří ji chtějí ublížit. Za chvíli začala akce. Věděl jsem, že mám poslouchat rozkazy, jenže už tomu prvnímu jsem pořádně nerozuměl (titulky „samozřejmě" nejsou), takže každá moje činnost skončila mým odvoláním z akce a následným seřváním od

Vpravo teroristé, uprostřed rukojmí, vlevo moje jednotka. Hezký obrázek, ale jeho dohru můžete vidět na dalších obrázcích.



Tyto střelby jsou na rychlost a přesnost. Úspěšnost si můžete kontrolovat pomocí zařízení vlevo nahoře. I když zde je můj úspěšný zásah víc než zřejmý.

nadřízeného seržanta (kterého celou hru nesnáším). Po pár pokusech, jsem úspěšně vykonal rozkaz, samopal nastavil na dávky, a pokročil tak o krok dál. Pak jsem udělal chybný krok, spíše nekrok protože jsem zůstal na místě, babka na mě vyběhla, vystřelila a já taky, jenže já měl naprůstřelnou vestu a ona ne. Myslel jsem si, že jsem uspěl, jenže akce ve které někdo zemře, je neúspěšná akce a tak jsem jel znova. Tentokrát jsem již byl úspěšnější a mohl jsem se těšit na další akci. Jaké ale bylo překvapení, a to nemilé, když jsem se objevil u stejného baráku, výslech byl úplně stejný (sousedi, svědci), bez jakékoliv zmínky o minulé akci. Tato mise sice probíhala trochu jinak, procházeli jsme opatrně celý dům a hledali ji (bábu), ale seržantovo závěrečné shrnutí bylo opět stejné. Příští zásah už byl jinde (hurá!), zde jsem použil stun granát, terorista byl zneškodněn a rukojmí zachráněn, úspěch byl ovšem jen zdánlivý. Další akce byla opět stejná, zkusil jsem ji vyřešit jinak, úspěšně, a pokračoval dál. Jenže to nebylo naposled co se mise opakovala, jednoznačné a velké mínus. Časem jsem povýšil, takže i já jsem vydával příkazy, z čehož jsem měl pochopitelně radost, předčasnou. Příkaz na otevření dveří jsem musel dát třikrát, ale když jsem dal příkaz na použití slzného plynu, otevřeli dveře, vhodili plyn, vlezli dovnitř a nechali se postřílet. Taky mi docela vadí, že když jsem jim dlouho nevydal žádný příkaz, terorista otevřel dveře, stoupl si před ně a odstřelil je, a pak si řeknete speciální jednotky. A přitom je to velká škoda. Všechny akce a pohyby všech členů útvaru jsou velmi působivé a navozují velmi dobrou atmosféru a pak přijde situace, kdy nevíte co dělat, logika selhává a pohřby se opakují.

DIGITALIZACE A DIGITALIZACE. Nesporně světlou stránkou hry je kvalita digitalizované grafiky. Zatím se nestalo, aby grafika byť jen na chvilku zhrubla (jako u *Phantasmagorie),* celou dobu je bez chyby a ani nedochází k přílišnému trhání. Díky tomu se můžete cítit opravdu in. Nechci tím říct, že digitalizace je jediné možné řešení pro správnou atmosféru, ale jen to, že zde je na vrcholu. Zvuková stránka téměř nepotřebuje komentáře, namluvení je dobré, i když jsem tentokrát rozuměl hůře než u *Phantasmagorie.* Akorát nepotěší, že se občas ozvou zvuky dříve, než proběhne příslušná animace, to je ale snad vinou malé rychlosti počítače. Hudbu snad ani kritizovat nemohu, správně dramatizuje akce a třeba skladba při pohřbu je velmi pěkná, akorát když ji slyšíte tak podesáté, vaše sympatie k ní se vytrácejí. A ještě jeden zápor přidám, hra občas padá a to asi víc než je zdrávo. Takže výsledek - nic extra. Potenciálně skvělá, obtížnost při řešení akcí, padání a další věci ji stahují tak k lehkému nadprůměru. Předchozí *Police Questy* byly mnohem lepší, a protože stejnou zkušenost máme i posledním *King's Questem* či *Questem for Glory,* přestávám ve slavné a skvělé *sierrácké* questy pomalu, ale jistě věřit. **—Lewis**

Za úspěšné provedené akce jsem odměněn několika medailemi. Například ta vpravo je za sniperské zkoušky.

POLICE QUEST: SWAT

71

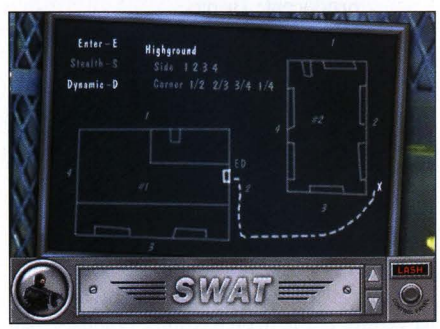
grafika: 92
animace: 90
hudba: 82
zvuk: 83

testováno na: PC 486/80, 8 MB RAM, qs CD, SB16

pro: prostředí speciální jednotek, kvalitní digitalizace **proti:** čekání, padání, opakování misí

Sierra se stále víc vzdaluje od svých klasických, výborně hratelných her a tento *Police Quest* je toho smutným příkladem.

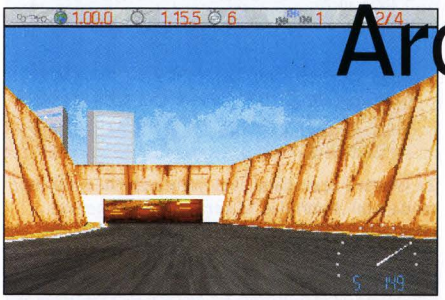
Jakožto nováčkovi u SWATu je vám většinou přidělena nudná, ale důležitá součást každé mise - výslechy. A když zpovídáte někoho protivného a nesympatického jako tuhle megeru, tak vám to fakt nezávidím.



Pokud vám bude přiděleno vedení nějaké akce, nejprve budete plánovat postup, který záleží i na získaných informací z výpovědí. Plánujte dobře, protože jen pár variant je možných pro úspěšné dokončení mise.

Al Unser, Jr. Arcade Racing

TOMÁŠ JIRÁK



platforma: PC-CD
minimum: PC 486 DX2, 8 MB RAM, ds CD, Win 95
existuje na: PC
typ: závody
žánr: automobily
producent: Mindscape
vydavatel: Mindscape
datum vydání: srpen 1995

Ihned po nainstalování, které mimochodem probíhalo téměř bez mého zásahu, se z mých reproduktorů začala vinout skvělá hudba. Tento jev byl zapříčiněn tím, že se nepřehrávaly žádné náročné hudební soubory, ale CD mechanika začala pracovat jako obyčejný audio přehrávač. Jediný a podle mého názoru velice závažný problém byl, že hra neuměla pracovat v jiném prostředí než ve 256 barvách.

Je mým zvykem, když dostanu něco nového, tak se to všemi způsoby snažím nastavit do takové konfigurace, jenž by mi nejvíce vyhovovala. V nastavování *Al Unsera* se dá -jako jedna položka- vybrat jaký typ hudby vás bude celý závod doprovázet, např. techno. Dále se můžete rozhodnou z jakého pohledu budete sledovat celý závod. Je možné sledovat autíčko, jak se komíhá po trati, nebo řídit vůz z cokpitu a stejně tak můžete sledovat pouze očima, takže nevidíte nic jiného než trať před sebou. Kromě kláves na ovládání vozu se nedalo měnit už nic více.

Po vybrání typu závodu a tratě jsem si musel znovu vybrat z 10 závodních formulí. Připravil jsem se na letmý start a ihned jak jsem přejel přes startovní čáru se mi zaťal ukazováček do levého tlačítka myši. Motor zabral, kola zaskřípala a moje vozítko se začalo velice neobratně pohybovat od mantinelu k mantinelu. Po vyrovnání prvotních nesnází se začala krajina pohybovat rychlostí, která alespoň trochu připomínala závod a najednou se z ničeho nic objevila zatáčka (kdo by to býval čekal), rozhodl jsem se mému prstu neulevit. Rychlost stále stoupala a já jsem se dostal za první zatáčku. Pomalu, ale jistě se mi do prstu dostávala křeč, rychlost stále neklesala a já jsem projel 2., 3., 4... zatáčku a bylo za mnou celé jedno kolo. Tímto způsobem se dalo pokračovat další zbývající kola a stále nebyl žádný problém, že by se muselo přibrzdit. Po tomto prvotním zklamání, kde stačilo hýbat myší napravo nalevo a držet plyn v podobě levého tlačítka, nastalo i další - všechny tratě, které jsem se snažil projet byly úplně stejně triviální, jako výše zmiňovaná.

Zpracování hry odpovídá roku 1992-1993 o délce jedné HD diskety. Ovšem píše se rok 1995, hra funguje pod Windows 95 a nosičem je CD-ROM. Tak se těm čtyřiceti nedivte.

—XIC

AL UNSER, JR.

40

grafika: 70
animace: 40
hudba: 88
zvuk: 65

testováno na: 486 DX4 100MHz, 8 MB RAM, qs CD, Win 95

Wing Commander III Heart of the Tiger

TOMÁŠ SMOLÍK

platforma: 3DO
existuje na: PC-CD (Ex 41)
typ: simulátor
žánr: sci-fi
tvůrce: Chris Roberts
producent: Origin
vydavatel: Electronic Arts

Jednou s nesporných výhod této verze je absence instalace, prostě vložíte první CD do mechaniky a jedete, což je u konzolí obvyklé. Další plusem je absence problému s hardwarem, nemusíte shánět více paměti, rychlejší procesory či lepší grafické karty, tyto problémy vám také odpadnou. Mnohem důležitější je, že *WC3* vám na 3DO poběží asi jako na Pentiu, což je nepřehlédnutá výhoda. A jak bývá u her na 3DO zvykem, stereo surround sound je samozřejmostí, takže zatím jasně vede tato verze.

V principu se ale samozřejmě jedná o hru téměř identickou, i když některé rozdíly nejsou zrovna zanedbatelné. Nejdůležitější změnou je způsob ovládání. Klávesnice ani analogový joystick k 3DO není, takže vše musíte ovládat pomocí joypadu, což přináší výhody i nevýhody. Dobré je, že nemusíte ztrácet čas hledáním a mačkáním určitých kláves, stačí jen zmáčknout příslušné tlačítko na joypadu, takže jste stále in. Na druhou stranu, ovládání pohybů lodí pomocí joypadu není tak dobré jako joystickem, ale přejděme raději k zajímavějším změnám. Tak například příběh má několik variací, takže můžete vidět závěrečnou gratulaci s Hobbsem (váš *kilratský* spolubojovník) místo souboje s ním. Nebo také Hobbs může zahynout v souboji s Cobrou, narozdíl od PC verze. Dalšími filmovými sekvencemi byly nahrazeny planetární mise, takže plníte jen mise, než se probojujete k planetě a pak již jen sledujete příslušnou sekvenci.

—Lewis

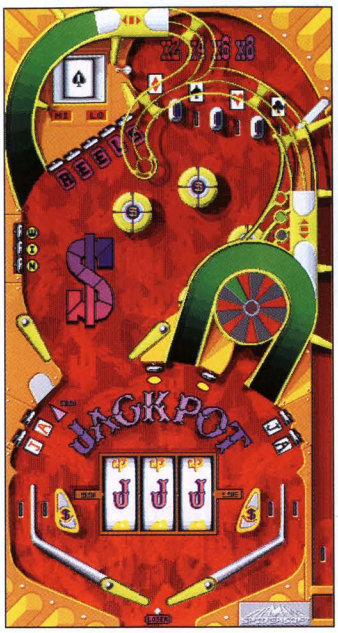
WING COMMANDER III:

91

grafika: 90
animace: 92
hudba: 82
zvuk: 88

testováno na: 3DO

Pinball Mania



platforma: Amiga 1200
doporučeno: Amiga 1200, 4 MB RAM, HDD
minimum: Amiga 1200, 2 MB RAM
existuje na: PC (Ex 46)
typ: simulace
žánr: pinball
počet hráčů: 1 - 8
producent: Spidersoft
vydavatel: 21st Cent. Entertainment
datum vydání: 1. listopadu 1995

JOSEF KOMÁREK

Nová Amiga 1200 s pestrým programovým vybavením v tzv. *Magic Packu* bude stát 18 000 Kč, což je pro žebrákovu kapsu poněkud nemálo. Mezi pestrým programovým vybavením se skrývá hra nazývající se *Pinball Mania* - neboli úplná fliprová mánie. Firma 21st Century Ent. si dovoluje uvést její A1200 verzi na trh u příležitosti zmrtvýchvstání Amigy a pokládá si za čest, že tento titul bude prvním, který si budou moci noví amigisté zahrát.

Nemá smysl nějak obšírně popisovat hru, která už byla dvakrát recenzovaná. Vlapon se rozepsal o verzi pro PC CD-ROM a Muddok si vzal na paškál Fantasies Deluxe na CD, jehož součástí je i Pinball Mania (PM). Jestli si vzpomínáte, tak už v recenzi Illusions (EX 42) jsem vás varoval, že screenshoty z PM nevypadají nijak převratně a stoly nejsou zrovna nejlépe navržené. Bohužel, můj instinkt mě nezradil. Všechny stoly jsou až na jeden trapné, nezajímavé a nudné. *Tarantula* neúspěšně kopíruje hororovou atmosféru *Stones'n'Bones*, *Jailbreak* nepříliš podařeně paroduje *Law'n'Justice* - zde se jedná o napodobeniny stolů od Digital Illusions. *Kick-off* je těžký porod. Poslední stolek, *Jackpot*, nás zavede do kasina mezi rulety, blackjacky, výherní automaty a další neřesti boháčů. Je to z celého kvarteta celkově nejlepší jedinec, neboť zde najdete stylovou hudbu, slušný zvuk a srandy kopec.

No řekněte, má cenu kvůli jednomu stolu kupovat hru, která se v ničem neliší od PC-verze, včetně hnusného manuálu? Asi ne! Tak mě napadá, bude vůbec někdo ty nové Amigy kupovat, když jsou stejné, jako ty předtím?

—Joe

PINBALL MANIA

28

grafika: 78
animace: 71
hudba: 55
zvuk: 62

testováno na: Amiga 1200, 2 MB RAM, HDD

Pinball Obsession

JOSEF KOMÁREK

platforma: Amiga
doporučeno: Amiga s HDD
minimum: Amiga, 1 MB RAM
existuje na: Atari STE (EX 47), Falcon
typ: pinball
počet hráčů: 1 - 8
producent: U.D.S.
vydavatel: Blade Development
datum vydání: léto '95

V minulém roce naprogramoval švédský tým (zase Švédi - uá!) *Unique Development Systems* pro Atari STE hru, jakou na tomto stroji nikdo nečekal - opravdový klasický scrollující pinball s dobrou muzikou, zvuky a nevídanou grafikou (vzhledem ke grafickému potenciálu šestnáctibitových Atari). Neboť mám kromě Amigy jen obyčejné ST, doufal jsem, že se tato hra dočká verze i na Amigu. Nu, nyní jsem se dočkal, ale výsledek vůbec nevypadal tak, jak by měl...

Amiga verze *Obsessionu* totiž vypadá úplně stejně, jako její originál na STE. Obsahuje čtyři známé stoly, které se nedočkaly vůbec žádných změn. První je *Aquatic Adventure* odehrávající se pod vodou, na čemž se odráží i pohyb míčku (létá poněkud prkenně). Následuje kosmická smažba *X-ile Zone*, na které by se dala smažit tak akorát vajíčka. Hudba je pěkná, ale takováto pohodovka se k akci určitě nehodí. Stůl třetí, á, tady už to zavání zábavou. *Balls'n'Bats* je z baseballového prostředí a všechny jeho komponenty, tj. grafika, hudba a zvuk tomu odpovídají na 100 %. Skvělé jsou různé hlášky typu „*Strike!*", „*You are out!*" a mnohé další. Bod pro *UDS!*

Poslední stůl je jednoznačně nejlepší (už se to stává tradicí, viz recenze *Pinball Manie*). V *Desert Runu* se vžijete do role automobilového závodníka připravující se na dlouhou pouštní rally. Nejprve musíte sehnat peníze na startovné, natankovat plnou a hurá do závodu. Stůl má výborný design, muzika dravá a zábava čeká (to se mi to rýmuje).

Čekal jsem něco jiného, než jen bohapustou konverzi, alespoň více barev nebo maličko lepší zvuky a muziku, ale nic z toho tu nenajdeme. V žádném případě to neznamená, že by to byla špatná hra, to vůbec ne. Ale amigisté už jsou nějaké to léto hýčkáni výbornými *Pinball Dreams*, *Fantasies* a dvanáctistovkaři mají ještě nepřekonatelné *Illusions*. *Obsession* má také něco do sebe, ale na Amigu přišel trochu pozdě. STEčkaři jej hrají jako diví (vždyť je to taky jediný skutečný flipr - nepočítaje zcela odlišný *Starball*), majitelé Amig si ho taky mohou zkusit. Pokud ovšem mají rádi pinbally. **—Joe**

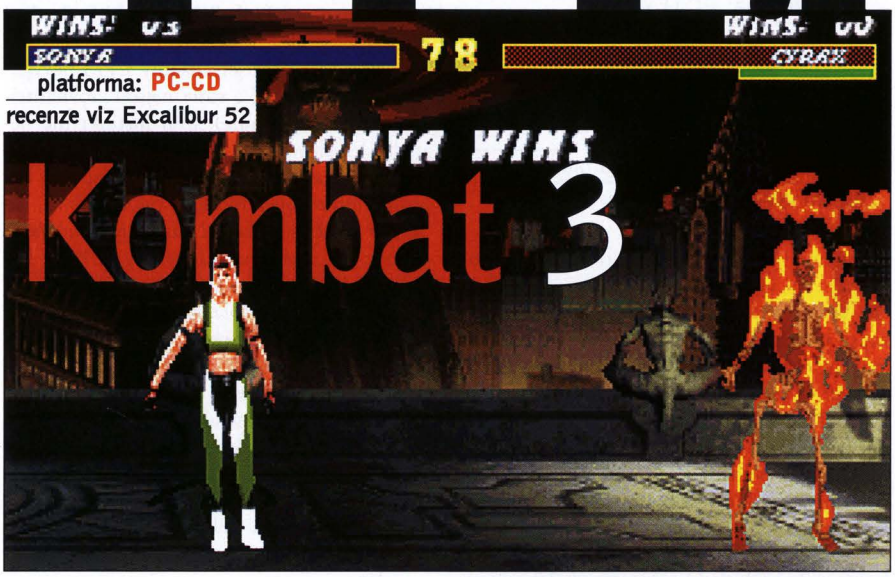
PINBALL OBSESSION

62

grafika: 68
animace: 50
hudba: 74
zvuk: 66

testováno na: Amiga 1200, 2 MB RAM, HDD

návody



platforma: PC-CD

recenze viz Excalibur 52

ROBERT HAVLÍK

Mortal Kombat 3

Pro všechny milovníky hry *MORTAL KOMBAT 3* je zde kompletní seznam všech závěrečných šíleností. Tyto kódy fungují(byly testovány)u verze PC.

PRAVIDLA:

MÍSTNÍ FATALITY: Dají se provést jen na bojištích SUBWAY, SHAO KAHN TOWER a THE PIT 3. Při vykonání smrtícího obřadu, musíte stát TĚSNĚ VEDLE svého protivníka.

BABALITY a FRIENDSHIP: Pokud budete chtít na soupeře vyzkoušet Babality nebo Friendship, nesmíte v konečném kole použít BLOK.

ANIMALITY: Animality fungují jen ve TŘETÍM KOLE(oba dva bojovníci musejí jednou vyhrát). Při nápisu FINISH HIM, DRŽTE DALEKO od spoluhráče RUN a zmáčkněte ČTYŘIKRÁT DOLU, poté co pustíte RUN, mrtvý nepřítel ožije(napíše se MERCY). Po doražení jeho nabité malé energie konečně fungují ANIMALITY.

CYRAX

FATALITY 1: U něj, Dolů, Dolů, Dopředu, Nahoru+Run

FATALITY 2: Dolů, Dolů, Dolů, Nahoru, Dolů, Vysoká pěst

MÍSTNÍ FATALITY: Run, Blok, Run

FRIENDSHIP: Daleko, Run, Run, Run, Run, Nahoru

BABALITY: Dopředu, Dopředu, Dozadu, Vysoká pěst

ANIMALITY: U něj, Drž Blok, Nahoru, Nahoru, Dolů, Dolů

JAX

FATALITY 1: Daleko, Run, Blok, Run, Run, Nízký kop

FATALITY 2: U něj, Drž Blok, Nahoru, Dolů, Dopředu, Nahoru, Pusť Blok, Blok

MÍSTNÍ FATALITY: Dolů, Dopředu, Dolů, Nízká pěst

FRIENDSHIP: Daleko, Nízký kop, Nízký kop, Run, Run, Nízký kop

BABALITY: Dolů, Dolů, Dolů, Nízký kop

ANIMALITY: U něj, Nízká pěst, Drž Dopředu, Dopředu, Dolů, Dopředu, Pusť Nízkou pěst

KABAL

FATALITY 1: Jeden krok, Dolů, Dolů, Dozadu, Dopředu, Blok

FATALITY 2: U něj, Run, Blok, Blok, Blok, Vysoký kop

MÍSTNÍ FATALITY: Blok, Blok, Blok, Vysoký kop

FRIENDSHIP: Run, Nízký kop, Run, Run, Nahoru

BABALITY: Run, Run, Nízký kop

ANIMALITY: U něj, Drž Vysokou pěst, Dopředu, Dopředu, Dolů, Dopředu, Pusť Vysokou pěst

KANO

FATALITY 1: U něj, Drž Nízkou pěst, Dopředu, Dolů, Dolů, Dopředu, Pusť Nízkou pěst

FATALITY 2: Jeden krok, Nízká pěst, Blok, Blok, Vysoký kop

MÍSTNÍ FATALITY: Nahoru, Nahoru, Dozadu, Nízký kop

FRIENDSHIP: Daleko, Nízký kop, Nízký kop, Run, Run, Vysoký kop

BABALITY: Dopředu, Dopředu, Dolů, Nízký kop

ANIMALITY: U něj, Drž Vysokou pěst, Blok, Blok, Blok, Blok, Pusť Vysokou pěst

KUNG LAO

FATALITY 1: Blok+Run, Blok+Run, Dolů

FATALITY 2: Jeden krok, Dopředu, Dopředu, Dozadu, Dolů, Vysoká pěst

MÍSTNÍ FATALITY: Dolů, Dolů, Dopředu, Dopředu, Nízký kop

FRIENDSHIP: Run, Nízká pěst, Run, Nízký kop

BABALITY: Dolů, Dopředu, Dopředu, Vysoká pěst

ANIMALITY: U něj, Run, Run, Run, Run, Blok

LIU KANG

FATALITY 1: Dopředu, Dopředu, Dolů, Dolů, Nízký kop

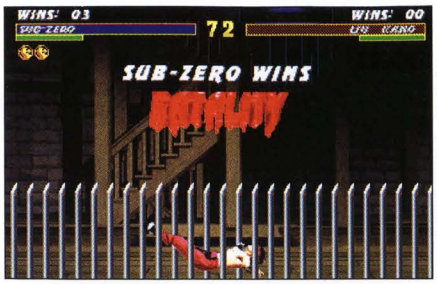
FATALITY 2: Nahoru, Dolů, Nahoru, Nahoru, Run+Blok

MÍSTNÍ FATALITY: Run, Blok, Blok, Nízký kop

FRIENDSHIP: Daleko, Dolů+Run, Dolů+Run, Dolů+Run

BABALITY: Dolů, Dolů, Dolů, Vysoký kop

ANIMALITY: Jeden krok, Dolů, Dolů, Nahoru



NIGHTWOLF

FATALITY 1: U něj, Drž Blok, Nahoru, Nahoru, Dozadu, Dopředu, Pusť Blok, Blok
FATALITY 2: Daleko, Dozadu, Dozadu, Dozadu, Dolů, Vysoká pěst
MÍSTNÍ FATALITY: Run, Run, Run, Blok
FRIENDSHIP: Daleko, Dolů+Run, Dolů+Run, Dolů+Run
BABALITY: Dopředu, Dopředu, Dopředu, Dolů, Dolů
ANIMALITY: Dopředu, Dopředu, Dolů, Dolů

SEKTOR

FATALITY 1: Daleko, Dopředu, Dopředu, Dopředu, Dozadu, Blok
FATALITY 2: Jeden krok, Nízká pěst, Run, Run, Blok
MÍSTNÍ FATALITY: Dolů, Dolů, Dolů, Run
FRIENDSHIP: Daleko, Run, Run, Run, Dolů
BABALITY: Dozadu, Dolů, Dolů, Dolů, Vysoký kop
ANIMALITY: Dopředu, Dopředu, Dolů, Nahoru

SHANG TSUNG

FATALITY 1: U něj, Drž Nízkou pěst, Run, Blok, Blok, Blok, Pusť Nízkou pěst
FATALITY 2: U něj, Drž Nízkou pěst, Dolů, Dopředu, Dopředu, Dolů, Pusť Nízkou pěst
MÍSTNÍ FATALITY: Drž Blok, Nahoru, Nahoru, Dozadu, Nízká pěst
FRIENDSHIP: Daleko, Nízký kop, Nízký kop, Run, Run, Dolů
BABALITY: Run, Run, Run, Nízký kop
ANIMALITY: Jeden krok, Drž Vysokou pěst, Run, Run, Run, Pusť Vysokou pěst

SHEEVA

FATALITY 1: U něj, Dopředu, Dolů, Dolů, Dopředu, Nízká pěst
FATALITY 2: U něj, Run, Blok, Blok, Blok, Blok
MÍSTNÍ FATALITY: Dolů, Dopředu, Dolů, Dopředu, Nízká pěst
FRIENDSHIP: Dopředu, Dopředu, Dolů, Dopředu, Vysoká pěst
BABALITY: Dolů, Dolů, Dolů, Dozadu, Vysoký kop
ANIMALITY: U něj, Run, Blok, Blok, Blok, Blok

SINDEL

FATALITY 1: U něj, Run, Run, Blok, Blok, Run+Blok
FATALITY 2: Jeden krok, Run, Run, Blok, Run, Blok
MÍSTNÍ FATALITY: Dolů, Dolů, Dolů, Nízká pěst
FRIENDSHIP: Nahoru+Run, Nahoru+Run, Nahoru+Run
BABALITY: Run, Run, Run, Run, Nahoru
ANIMALITY: Dopředu, Dopředu, Nahoru, Vysoká pěst

SMOKE

FATALITY 1: Jeden krok, Drž Run+Blok, Dolů, Dolů, Dopředu, Nahoru, Pusť Run+Blok
FATALITY 2: Daleko, Drž Blok, Nahoru, Nahoru, Dopředu, Dolů, Pusť Blok
MÍSTNÍ FATALITY: Dopředu, Dopředu, Dolů, Nízký kop
FRIENDSHIP: Run, Run, Run, Vysoký kop
BABALITY: Dolů, Dolů, Dozadu, Dozadu, Vysoký kop
ANIMALITY: Daleko, Dolů, Dopředu, Dopředu, Blok

SONYA

FATALITY 1: Dozadu, Dopředu, Dolů, Dolů, Run
FATALITY 2: Daleko, Drž Blok+Run, Nahoru, Nahoru, Dozadu, Dolů, Pusť Blok+Run
MÍSTNÍ FATALITY: Dopředu, Dopředu, Dolů, Vysoká pěst
FRIENDSHIP: Dozadu, Dozadu, Dozadu, Dolů, Run
BABALITY: Dolů, Dolů, Dolů, Dopředu, Nízký kop
ANIMALITY: Drž Nízkou pěst, Dozadu, Dopředu, Dolů, Dopředu, Pusť Nízkou pěst

STRYKER

FATALITY 1: U něj, Dolů, Dopředu, Dolů, Dopředu, Blok
FATALITY 2: Daleko, Dopředu, Dopředu, Dopředu, Dopředu, Nízký kop
MÍSTNÍ FATALITY: Dopředu, Nahoru, Nahoru, Vysoký kop
FRIENDSHIP: Daleko, Nízká pěst, Nízká pěst, Run, Run, Nízká pěst
BABALITY: Dolů, Dopředu, Dopředu, Dozadu, Vysoká pěst
ANIMALITY: U něj, Run, Run, Run, Run, Blok

SUB ZERO

FATALITY 1: U něj, Blok, Blok, Run, Blok, Run
FATALITY 2: Jeden krok, Dozadu, Dozadu, Dolů, Dozadu, Run
MÍSTNÍ FATALITY: Dozadu, Dolů, Dopředu, Dopředu, Vysoký kop
FRIENDSHIP: Daleko, Nízký kop, Nízký kop, Run, Run, Nahoru
BABALITY: Dolů, Dolů, Dolů, Dozadu, Dozadu, Vysoký kop
ANIMALITY: U něj, Drž Blok, Dopředu, Nahoru, Nahoru

Daleko - Pro úspěšné ukončení akce, musí hráč provádět kombinaci co nejdále (nejméně o půl obrazovky) od soupeře.
Jeden krok - Pro funkčnost akce se vaše postava musí nacházet o jeden KROK vedle protihráče.
U něj - Hráč musí stát pro dosažení daného úkonu TĚSNĚ VEDLE soupeře. **—Hawkins**

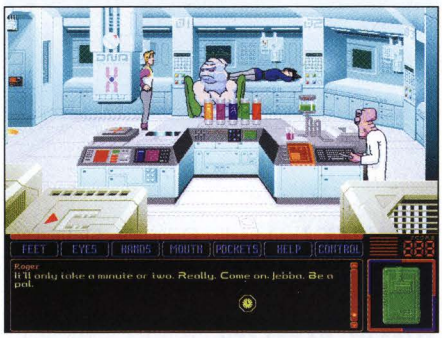
Space Quest 6

ROGER T.

platforma: PC-CD

recenze viz Excalibur 52

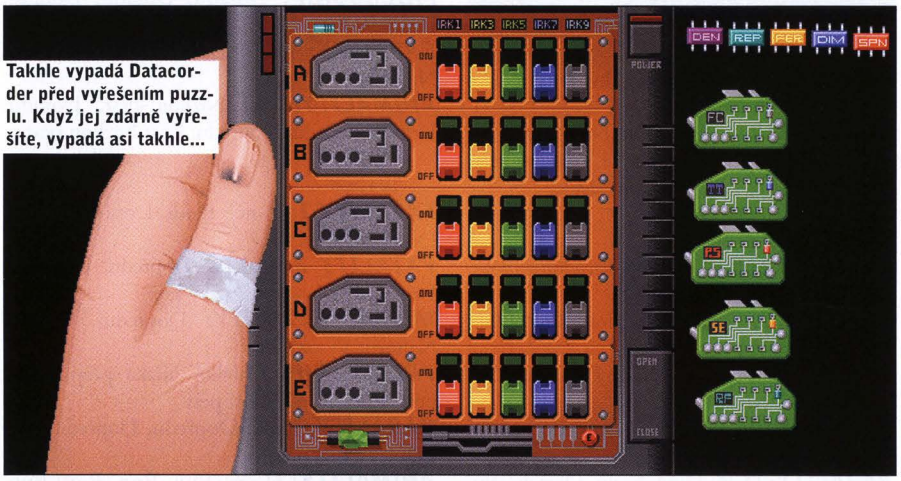
(kompletní řešení)



Do této „laborky“ se během svého pobytu na Deepship 86 dostanete několikrát. „Co koukáš, slize?!“

Ahoj, jmenuju se Roger Wilco a budu vám vyprávět svůj příběh. Všechno to vlastně začalo tou nešťastnou teleportací...

POLYSORBATE LX. Najednou jsem byl do půl pasu v asfaltu a nemohl jsem se hnout. Chytnul jsem se proto okolo chodícího robota a tím jsem se dostal ven. Z vraku kola na chodníku jsem sebral ID kartu a vydal se do nejbližších otevřených dveří. Ocitl jsem se v obchodě a nevěda, co dál, pokecal jsem si s dědkem. Pak jsem vyrazil ven a šel nahoru.



Takhle vypadá Datacorder před vyřešením puzzlu. Když jej zdárně vyřešíte, vypadá asi takhle...

Ano, takhle přesně to vyzerá. Kdo to nezvládne vyčíst z obrázku, nechť si přečte návod od začátku až do konce, někde to tam určitě bude.

Zjevil jsem se na křižovatce dvou ulic a v rohu silnice stála divná budka. Napadlo mě ji prozkoumat a když jsem zjistil, že je to automat na fotky, nechal jsem se vyblejsknout (budka je dosti pohyblivá, čili je možné, že bude v jiné lokaci - hledejte!). Letmá asociace mi připomněla, že mám v kapse ID kartu a že bych mohl s ní mohl fotky klidně dát dohromady. Kupodivu to vyšlo a já, nadnášen úspěchem, jsem vyrazil. Chodil jsem sem a tam, až jsem nalezl chlápka v zeleném plášti a pokecal s ním. Sdělil mi cosi o androidovi, kterého bych měl zničit a slíbil mi 50 peněz (buckazoidů). K mému překvapení jsem od něj obdržel ještě datacorder na vypátrání androida. Pak mě napadlo podívat se do hotelu a vešel jsem dovnitř. Po rozmluvě s recepčním jsem zjistil, že nemám 300 peněz. Vyšel jsem tedy ven a šel nahoru. Vlezl jsem do herny a zahrál si pecku Stooge Fighter 3 s podivně vyhlížejícím tvorem. Samozřejmě jsem prohrál a tak jsem vyrazil ven. Rozhodl jsem se chvíli bloumat po ulici a setřást ze sebe splín z prohry. Jako náhodou jsem narazil na ožralu a tak jsem si s ním pokecal. Slíbil, že mi prozradí čít na SF3, když mu přinesu láhev brandy. Vydal jsem se do Boot prodejny a poptal se chlápka na podmínky. Ihned jsem poznal, že 20 peněz nemám a tak jsem se rozhodl, že splním přání chlápka v zeleném plášti a najdu androida. Vydal jsem se nahoru a vlezl do Orion's Belt. Uvnitř jsem zapnul datacorder a pak se vydal doprava a nalezl dveře. Párkrát jsem do nich kopnul, až se otevřely. Sešel jsem dovnitř a hele, android. NEZKOUŠEL jsem s ním mluvit a radši jsem popadnul tyč ležící na zemi. Vrátil jsem se nahoru a vyjel do patra. Šel jsem ke třem chlápkům sedícím u stolu a ukázal jsem jim ID kartu. Když odešli, vzal jsem hadice a pak odsunul nádrž s nitrem do rohu k zahnuté rouře. Pak jsem hadice v kapse spojil a sjel dolů do přízemí. Ukázal jsem barmanovi ID kartu a objednal si Special koktejl. Když ho začal mixovat, přešel jsem za pult, otevřel ledničku a vyndal formu na led. Zavřel jsem lednici a zkusil jsem otočit kohoutkem u třetí roury zleva. Nešla. Přešel jsem doleva a přidělal hadici k levé rouře pod lampou. Pak jsem se vrátil do patra a pustil nitro. Dole za barem jsem pak chytnul onu nefunkční rouru těsně pod kohoutkem a vylomil ji. Vzal jsem vlevo hadice ze země a napojil na utrženou rouru. Vyrazil jsem k androidovi. Hurá, zmrznul. Vzpomněl jsem si na jeden film se Švarcíkem, popadnul tyč a třísknul ho. Rozpadnul se na kousky. Protože nemám rád bordel, smetl jsem ho svým smetáčkem na lopatku a z lopatky jsem ho vysypal do formy na led. Vyrazil jsem na ulici a u semaforu nalezl chlápka v zeleném plášti. Sdělil jsem mu, že je android zneškodněn a obdržel svých 50 peněz. Po krátké mezihře jsem se vydal do Boot kvelbu koupit Brandy pro ožralu. V obchodě jsem se „spojil“ s tvorem válejícím se u police. Pak jsem koupil láhev a vylezl ven. Ožrala se v absťáku válel u chodníku a tak jsem mu podal láhev a dostal čít a rybu. Zaradoval jsem se a vrátil se do herny. Vevnitř jsem si přečetl papír a zjistil čít ABBACACA. Řekl jsem si tedy o hru a těšil se, jak tvora porazím. Na výběrové obrazovce jsem namačkal na klávesnici AUTOMATU zmíněný čít ABBACACA. Vida, odsunula se malá destička a objevil se červený knoflík, který se ovládal klávesou C. Vybral jsem si jednu figuru a začal hrát. Ihned jsem zaútočil a třikrát použil C. Je po něm. Druhé kolo bylo nastejno. Vyhrál jsem! Pokecal jsem si tedy s tvorem a byl jsem nucen zopakovat hru. Opět jsem chytře využil čít a opět vyhrál. Nyní jsem již obdržel svých 300 peněz. Jsem hamižný a tak mi to nedalo a vydal jsem se do Orion?s Belt do prvního patra a párkrát okradl robočišnici. Nic moc, nějakejch 19 peněz, ale co, aspoň něco. Možná se budou hodit. Vydal jsem se ulicí do hotelu, zaplatil za pokoj a vyrazil výtahem nahoru. Šel jsem ke dveřím s číslem J1220 a otevřel je kartou. Po malé potyčce

ŘEŠENÍ HBP

A - Recalibrating Fluctuator, Spentium, IRQ 9
B - Tachyon Transmitter, Dentium, IRQ 7
C - Particle Shield, Fermentium, IRQ 1
D - Feedback Cutter-Offer, Repentium, IRQ 5
E - Subspace Emitter, Dimtel, IRQ 3

Protože jsem zpočátku SQ6 hrál s kamarádem Radkem Havlínem (Stingray) a byl to právě on, kdo vyřešil Homing Beacon Puzzle (neuvěřitelný čas 3,5 minuty), děkuji mu tímto za plodnou spolupráci. —**Karel Florian**

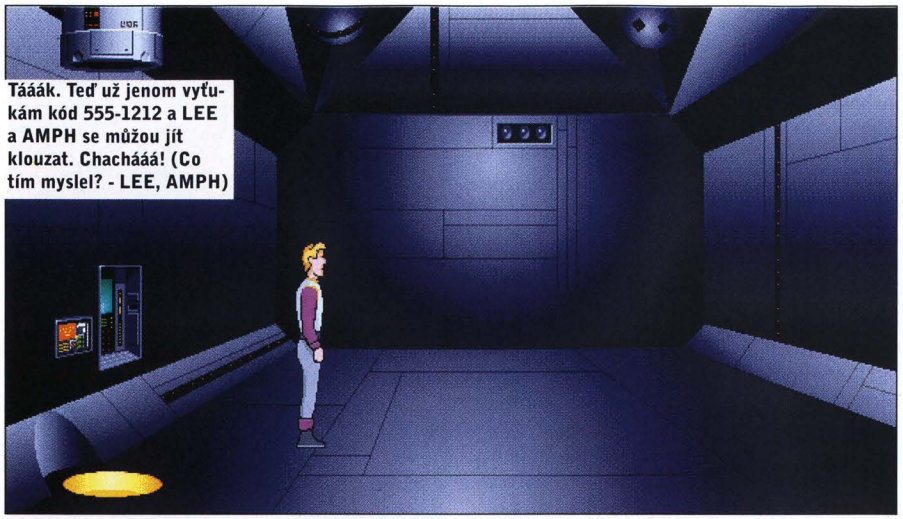
jsem se objevil v malém pokoji, spoután a se stráží. Hned jsem si všimnul magnetického klíče na sloupu a tak jsem po něm zašátral. Spadnul. Strážce vstal a sebral ho, ale já to nevzdal a zkopnul jsem aspoň hřebík. Tím jsem si rozpojil pouta. Prohlédl jsem si místnost a strhnul plakát Pelvise ze zdi. Pak jsem s ním mrsknul na podlahu a tancem se na něm nabil statickou elektřinou. Tou jsem pak zabil strážce. Sebral jsem mu magnetický klíč a z přístroje vedle stolu malý čip a datacorder. Otevřel jsem klíčem dveře a vešel do druhé místnosti. Tam jsem prozkoumal otevřenou krabici pod stolem a vyndal z ní druhý čip. Prohodil jsem procesůrky a změněný čip dal Nigelovi. Po malém striptýzu jsem ze země sebral pásek jím odhozený a sundal z něj vypínač silového pole a krabičku s vlasy. Vrátil jsem se vedle a prozkoumal stojan na CD disky. Našel jsem tam jeden, co se jmenoval Popular Techtronics. Vzal jsem ho, zapnul počítač a vsunul ho dovnitř. Přečetl jsem si o datacorderech a o Homing Beacon módu. Vzal jsem CD a vešel do sousední místnosti. Tam jsem ovladačem vypnul silové pole a vyšel na terasu. Tam jsem nastavil zmiňovaný Homing Beacon mód (viz pod čarou) a Datacorder zapnul. Pak jsem už jenom počkal na domovskou loď, která mě odvezla na Deepship 86.

HOME SWEET HOME. Hned za „dveřmi" jsem si vytrpěl menší melodrama, které však skončilo šťastně a já se ocitl v lékařské místnosti. Zkusil jsem zapnout DNA stroj, ale neměl jsem povolení, takže jsem si promluvil s Jebbem, aby mi ho vydal. Když jsem ho po zásluze získal, zapnul jsem zmíněný DNA Analyzer a na scanner píchnul vlasy odhozené Nigelem. Zapnul jsem scan a následně výsledky nechal vytisknout - IMPRINT TO CART. Hotovou kartu jsem pak použil na ComPost a po rozmluvě se Stellar se konečně dostal do své kajuty. Zjistil jsem, že není nic nového a tak jsem zapnul terminál a vyposlechl si zprávu od velitele. Poslechnul jsem ho a terminálem se přenesl do transportní místnosti. Když jsem se objevil v doktorově místnosti a následně byl vyhozen do výtahu, stiskl jsem tlačítko označené jako Quarters. Zničehonic jsem se ocitl v pokoji s nějakou bábou na posteli. Promluvil jsem si s ní a pak vymopoval (mop je regulerní české slovo-pozn. Amph) pokoj (sladká vzpomínka na brigádu u McDonalda - RT). Po chvíli zase chtěla, abych spravil záchod. Udělal jsem to a vrátil se zpět, čekajíc další rozkazy. Chtěla léky, tak jsem skočil do koupelny, otevřel skříňku nad kohoutkem. Po akci a uniknutí plynu jsem zkusil otevřít dveře. Nešlo to, a tak jsem sebral hydrauliku z postele a vtlačil ji mezi dveře. Pak přišla Stellar... Pohřeb byl smutný a navíc jsem měl řeč, kterou jsem četl z papírku, který jsem náhodou objevil v kapse. Po skončení funusu v krásné „přírodě" jsem zapnul ovládací panel vedle terminálu a vytukal heslo 555-1212. Shlédnul jsem program a odebral se truchlit do svých komnat. V pokoji mě však splín přešel a já zapnul terminál, že se půjdu opít do baru. A ejhle, zprávička od Stellar. Cože? Co zkoušejí? Honem za kapitánem. Přenesl jsem se na můstek a snažil se přesvědčit kapitána o změně kurzu. Nevyhověl mi a tak jsem se rozhodl, že ukradnu loď. Terminálem jsem se dopravil před hangár, ale ouha, stráž. No. Zkusil jsem na menšího z nich použít trik mrtvého nervu, který jsem se naučil po pohřbu. A sakra, problém. Najednou jsem seděl ve vězení, koukal do zdi a nevěděl, co dělat. Přinesli jídlo. Neměl jsem hlad, ale přece jen jsem potraviny sebral z vozíku. Pak mě napadla geniální myšlenka. Útěk. Poskládal jsem tedy potraviny v tomto pořadí: Yoda Ears, Bobbit Kabobs, Rack of Orat, Baguettes, Tubers, Melon, špagety. Vytvořenou postavu jsem pak posadil na postel. Přišel zase ten otrava s chobotem a vnutil mi nějakou hnusnou koblihu. Využil jsem jeho nepozornosti a vlezl do vozíku. Vyvezl mě ven a odtransportoval se pryč. Vylezl jsem a terminálem se přenesl do lékařské místnosti (Sickbay). Vpravo ze skříně jsem vzal trochu morfinu zrovna, když se felčar nekoukal a vrátil se k hangáru. Píchnul jsem morfin do koblihy a podstrčil ho velkému strážci. Ten jí zblajz a začala show. Když se složil, trik mrtvého nervu na prcka zabral a dostal jsem závdavkem klíč od lodi. A teď se slávou a nadšením dovnitř. No jo, ale já nedosáhnu na vypínač. Sákriš! No, napadlo mě, že znám někoho, kdo mi může půjčit ručku. Opět jsem se transportoval a sice do baru (8-Rear). U stolu seděl Sydney a já se ho jal přemlouvat, aby mi půjčil ruku a oko. Dalo to dost práce, ale nakonec jsem přece jen dostal to, co jsem potřeboval. Vrátil jsem se před hangár, stiskl jedno tlačítko a umělou rukou druhé. Dveře se otevřely a já vešel dovnitř. Teď jsem ovšem netušil, která loď to byla a tak jsem si vzal klíč a cvaknul na alarm. Blikla loď vpravo, druhá odshora a tak jsem vešel dovnitř. Ze sedadla vlevo jsem sebral kus manuálu a posadil se. Zapnul jsem hlavní spínač a dále ICD. Nastavil jsem toto: Fuel 1 - Lanthanum, Fuel 2 - Sulfur, Fuel 3 - Silver, Catalyst - Neon a Code - Lasagne. Pak už stačilo jenom stisknout Initial a přiložit Sydneyho oko ke scanneru svítícímu uprostřed nahoře. A je to. Hurá pryč. V hangáru se najednou strhnul menší pokřik, ale hlavní je, že prchám. Přijmul jsem zprávu od kapitána a ignoroval jsem ho. A teď to přišlo, loď se zastavila. Otevřel jsem kapotu (Hood) a úložný prostor vzadu (Trunk). Pak jsem se zvednul a otevřel vysoké dveře napravo. Vyndal jsem oblek a nasadil si ho včetně helmy. Poté jsem otevřel hlavní dveře a vyplul do vesmíru. Áááách! Z motoru vlevo jsem vytáhnul rybu (?) a zezadu kabely a ceduli. Ceduli jsem připíchnul na horní křídlo a čekal. Po pár chvílích se najednou objevila loď, hodila efektní smyk a ven se vyšplhala pohledná děvčice. Zjistila problém a vzala si ode mne kabely. Můj konec mi vrátila a já byl postaven před problém, kam kabely zapojit. Vzpomněl jsem si na manuál z lodi a přečetl si ho. Vida. Táák, červený kabel na plus a modrý na mínus. OK. Zkus to. A hele vyšlo to, ještě, že jsem poslechl manuál, který jsem nalezl na sedadle a zapojil to správně. Tak. Rozloučil jsem se a vrátil se do lodi. Zkusil jsem zapnout initiation, ale nešlo to. Otevřel jsem tedy příruční schránku a vyndal pumpu, lepidlo a pásku. Poté jsem vstal a otevřel prostřední dvířka ve stěně a zjistil, že je rozbitý krystal. Asociace mi napověděla, že podobný mám v Datacorderu a tak jsem ho otevřel a krystal vyndal. Napatlal jsem na něj lepidlo a na poškozený krystal zářící uvnitř boxu taky. Slepil jsem je dohromady a hurá, už to funguje. Usadil jsem se do sedadla a zapnul holografického spolupilota (Manual Override - modrý čudl). Nastartoval jsem a odletěl zpět na Deltu Berksilon. Vletěl jsem k doktorovi (Lab A) a znechutil ho svým kafráním natolik, že odešel. Z krabice nalevo od počítače jsem sebral čip (Callahan Moddie) a vrátil se do lodi. Udělal jsem dvě fotky na systému PTS a od každé z nich oddělil negativ. Teď jsem potřeboval provést inicializaci pomocí fotky a negativu. Nechal jsem PTS zapnutý a položil první negativ a druhou fotku na sebe

Po tomto lehce nepříjemném transportu vás čeká vzpomínka na brigádu u Mca, útěk před nebezpečným plynem a následný sentimentálně založený pohřeb, který je, podobně jako u skončivšího seriálu „Akta X" (#$@@!!~$#@#'<béůůů), zcela neopodstatněný, tedy zbytečný. Huraaah!

Takovej bordel nemám ani já doma. Tfuj tajxl! Všude samý hadry, na stole ňáký kártridže a ta kytka - ó ekologové naši, zahalte tvář svou šlojířem smutečním!!!

Lev velitel si nedá říci, jouda jeden. A kdyby věděl, proč to po něm žádám. HA! Neschopný velitel, nejhorší velitel. Mimochodem, víte, že tupost a neschopnost vlastních zaměstnanců je pouhým odrazem tuposti a neschopnosti vedení? Je to pravda. Nemyslete si, že snad narážím na naši veleváženou red... - #@$$'! - LEE, AMPH.



Tááák. Teď už jenom vyťukám kód 555-1212 a LEE a AMPH se můžou jít klouzat. Chachááá! (Co tím myslel? - LEE, AMPH)

na modrý monitor (záleží, jak se vám v invertoráři rozdělí, když to nepůjde, kombinujte). Vyšlo to. Teď jsem vyrazil zpět na Polysorbate LX. Teleportoval jsem se do ulice a šel do obchodu s implantáty. Nabídnul jsem prodavači čip a vyměnil ho za CyberJack. Zpět do ulice, kde jsem se objevil a pomocí vysílačky jsem se vrátil zpět. Přeletěli jsme na Delta Berksilon a já se opět vrátil k doktorovi. Zapnul jsem počítač a vybral Cyber funkce. Zapíchnul jsem Jacka a už to jelo. Po Superdálnici jsem šel pořád DANÝM směrem a NIKDE jsem neodbočoval ani neotáčel a nevracel. Po chvíli různorodých poloh a směrů jsem se ocitl před kanceláří. Vešel jsem dovnitř a sebral kartu s číslem. Kouknul jsem na ohlašovací tabuli a zjistil, že si počkám. Nechtělo se mi a tak jsem vyšel ve před barák a sebral šroubovák. Tím jsem pak upravil čísla v měniči (Number Changer), když jsem ho otevřel. Nastavil jsem trojku a ukázal kartu ženský za oknem. Dostal jsem přístup k souborům. Tááák. Nejprve jsem vešel mezi regály s písmenem R. Šel jsem až ke konci P a pak zkoušel, která šuplata půjdou otevřít. Bylo jich několik a já zjistil, že jsou to vlastně schody. Vylezl jsem po nich a v poslední ze zásuvek našel spisy. Vytáhnul jsem spis obsahující název Rancid. Stručně jsem proběhnul mezi řádky a našel další dva spisy, které by mi neuškodily. Šel jsem proto mezi eska a našel spisy Santiago a Sharpei. V jednom z nich jsem po přečtení našel odkaz na složku Beleauxs. Tu jsem také našel a ještě jednou všechny složky pročetl. Náhodou jsem narazil na zajímavý spis jménem Project Immorality. Vydal jsem se tedy naposled mezi regály a zmíněný spis nalezl. Hurá. Vylezl jsem ven a všechny soubory nastrkal do tiskárny. Když jsem tam zastrčil poslední, vypadnul jsem úplně ze Superhighwaye stejnou cestou, jakou jsem přišel, tedy NIKDE neuhejbat a jít pořád za nosem do exitu. V laborce jsem sebral papíry, které vylezly z tiskárny a ukázal je doktorovi. Po menším dialogu začalo to pravé dobrodružství.

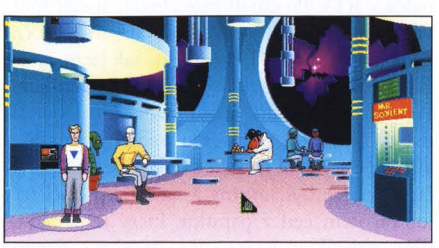
STELLAR ZEVNITŘ, ANEB OŠKLIVĚJŠÍ STRÁNKA ČLOVĚKA. Sotva jsem přistál, oblékl jsem si oblek EVA a helmu si schoval do kapsy. Vylezl jsem z lodi a z čumáku sebral alveoli. Zpod motoru jsem vzal kapiláry. Slezl jsem dírou dolů do žaludku až po okraj žaludečních šťáv. Ze stěny jsem vytáhl svorku, zelené „lanko" a sebral pírko. Lanko jsem přidělal ke svorce a tímto vzniké laso jsem hodil na vstup ke bránici nahoře ve „stropě". Vylezl jsem po laně a polechtal tělo trubice pírkem a tím shodil z traktu kus něčeho, co vypadalo jako něco, co se nedá identifikovat. Slezl jsem dolů a zjistil, že oni odporní brouci už tam nejsou. Vešel jsem tedy do zeleného „vchodu". Šel jsem pořád dolů kolem díry ve stěně až jsem našel parazita. Vrátil jsem kousek zpátky a vlezl do díry. Cesta se po pár krocích dělila a tak jsem se dal nahoru. Došel jsem až k jezírku. Vytáhl jsem z kapsy pumpu, přidělal k ní kapiláry a celé to slepil páskou. Napumpoval jsem trochu tekutiny do helmy a vydal se zpět. Po sprintu jsem ze země sebral kameny a dal se doprava. Aha, tady asi neprolezu. Zkusím ale něco...vložil jsem do škvíry alveoli a PUSOU je nafouknul. Vida, díra se zvětšila. Prošel jsem do slinivky a prohlédl si výrůstky okolo. Pak jsem na jeden z nich vylil trochu tekutiny z helmy. Vrátil jsem se do žaludku a vyšplhal nahoru po laně. Sebral jsem pilulku a shodil ji dolů. Dole jsem pak na ni vylil zbytek kapaliny z helmy. Pilulka se rozdrobila na menší kousky. Pár jsem jich sebral a šel k parazitovi. Hodil jsem mu je do tlamy a odjel na něm do slepáku. Ve slepáku jsem sebral co se dalo, tj. nehet, tyč a stříbro. Na parazitovi jsem zase odjel zpět a žaludkem se vrátil zpět k lodi. Stříbro jsem použil jako palivo pro loď a dal ho do nádrže schované za blikajícím červeným světlem. Pak jsem jenom vlezl do lodi, sedl si do sedadla a zapnul Initiation.

MOZEK. Když jsem přistál a vylezl ven, tak jsem zjistil, že horem cesta nevede a že se musím dostat dolů. Protrhl jsem blánu nehtem a skočil dolů. Šel jsem doleva a přeskočil propast. Jen tak tak. Musel jsem několikrát zkusit jít doleva (3x walk). Nakonec to vyšlo a já přešel do části s roboty v rohu. Odešel jsem do nejvzdálenějšího kouta mozku, až jsem se skoro neviděl a hodil po prvním z nich kámen. Následně na to jsem to samé udělal tomu druhému a zase pak prvnímu. Když se pobili, sjel jsem výtahem dolů. Chtěl jsem projít do jádra, ale nemohl jsem kvůli harampádí blokujícímu vchod. Vyjel jsem tedy výtahem o něco výš k ceduli oznamující kašlací centrum. Zastavil jsem u ní výtah a tyčí podráždil nerv. Otřes se mnou otřásl a já se vrátil dolů. Vida, harampádí už se odsunulo. Vlezl jsem tedy do otvoru, doufaje, že je již všemu konec. Nebyl. To hlavní mě teprve čekalo. Obrovský robot si dělal nároky, ale já se nedal. Použil jsem tyč na blikající nerv a vytvořil tak elektromagnet, kterým jsem robota zničil. Oddychl jsem si, ale najednou se vynořil mozek, či spíše mozeček. Začala rvačka, ale nakonec jsem si vzpomněl, že mám v kapse něco, co jsem ještě nepoužil. Rybu. Tak jsem mu jí dal, mozek ji mlsně sežral a tím se otrávil. Pustil mě, já spadnul na pevnou půdu pod nohama a oddechl si. Stručně řečeno - tímto to pro mě, a vlastně i pro vás, končí. Váš

—Roger W., errm, vlastně Roger T. + Stingray

Možná bych už měl nechat narážek na našeho přemilého LEEho a AMPHa, ale tento obrázek mi to prostě nedá. Takže, buďte zdrávi, LEE a AMPHe. Jen tak okolo, víte, co to znamená AMPH? Ne? Já vám to neprozradím, protože to nevím a AMPH to také neví. Avšak dedukce mozkovny naší není omezena a tak věžte, že to buď znamená Analphabetical Memoring Pointing Hybrid nebo Average MPH (speed of reading! - LEE).

Ach jo, to jsem to zase dopad'. Že já do toho kšeftu lez. Sakra! Teď tady musím seděť jako tvrdý A a koukat do zdi. Přineste mi housle, ať si můžu říkat Dalibor.



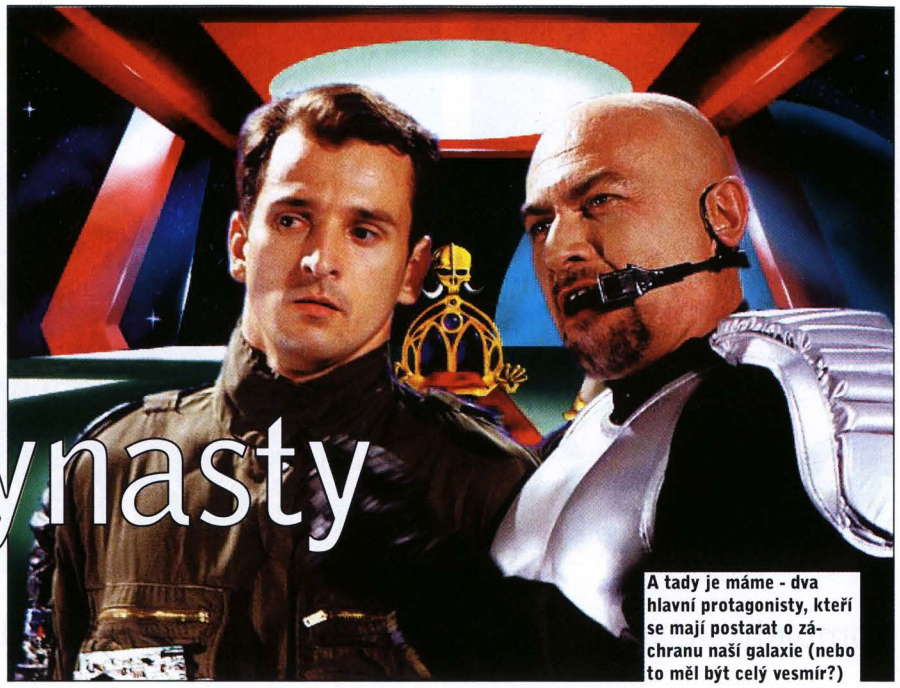
Představte si, tady mají Radegusd za pouhejch 3,50 půllitr. Skvělé. Jdu se opíti, ale nejdříve ukradnu tadytomu hybroidovi jeho kukadlo a ručku. Blabla. Už mě to nebaví! Ne, tohle neplatí, nic jsem tím nemyslel. Dělat popisky k obrázkům je ta nejzáživnější věc, kterou znám. Ehm. Tenhle obrázek tam nedávejte, stejně se mi nelíbí.

platforma: PC-CD

recenze viz. Excalibur 52

Last Dynasty

PETR CHLUMSKÝ



A tady je máme - dva hlavní protagonisty, kteří se mají postarat o záchranu naší galaxie (nebo to měl být celý vesmír?)

Po přistání na vesmírné základně běžte do místnosti v malém **pylonu** (na mapě **Pylon**) a zde seberte identifikační náramek *(BRACELET)*. Vyjeďte **výtahem č. 1** a jděte do **Řídícího pracoviště**. Zde seberte magnetickou kartu *(BADGE)*, kterou hned použijte na čtečku magnetických karet. Po té použijte identifikační náramek na druhou čtečku a klikněte na klávesnici.

Sejděte o patro níže a použijte **výtah č. 2**. Jdi do místnosti označené na mapě jako **Rozvod elektřiny**. Zde laserem zneškodni kameru a ve dvou žluto-černě pruhovaných skříňkách přehoď páky. V jedné z nich také seber pojistky (FUSE). Vyjdi ven z místnosti a zastřel strážného.

Po té se vydej do **baru** a zde seber pod zrcadlem střep a za barovým pultem prázdnou sklenici. kterou naplň vodou. Vyjdi ven a odeber se do **dílny**. Zde seber barvu ve spreji a drát. Dveřmi projdi do další dílenské místnosti, kterou střeží robot. Na *Electrical Control Panel* použij drát (jedná se o žluto-černě pruhovanou krabici umístěnou uprostřed v dolních partiích panelu). Ustup o krok, a když robot přijde k panelu hoď na něj láhev s vodou. Než odejdeš, ještě seber ze stolu šroubovák. Po této náročné části jdi do ložnice a seber jeden skafandr.

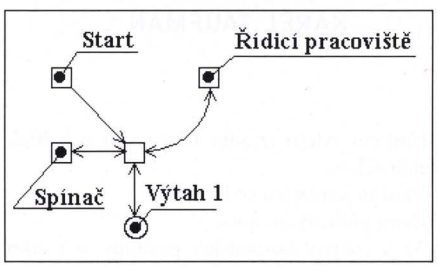
Tvá pouť pak pokračuje v **laboratoři**. Ze stolu seber klíč a polož na něj střep ze zrcadla. Klíčem odemkni skříň a seber záhadnou chemikálii. Přistup k robotovi, a když se zavřou dveře, tak použij barvu na oba senzory. Jdi k laseru, vlož do něj pojistku a stiskni červené tlačítko. Projdi dveřmi, jež hlídal robot a jdi do zadního traktu laboratoře. Zde seber těsnění *(SEAL)*, kterým vysprav svůj skafandr.

Sejdi do **nákladového prostoru** a najdi hever *(JACK)*. Jdi k jeřábu a vydej se k pravým dveřím. Zde použij šroubovák na kovovou podlážku. Vrať se k jeřábu a sjeď dolů. Ocitneš se nedaleko tvé startu. Spínačem můžeš ovládat ze zdola jeřáb.

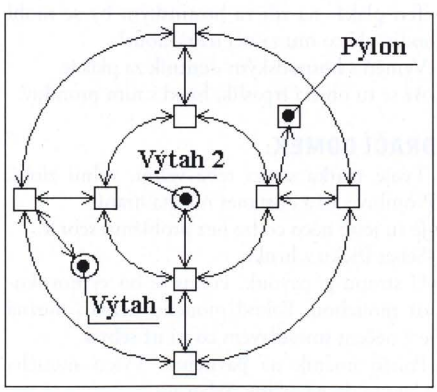
Běž do místnosti v **pylonu** a použij hever a skříňku, kterou potom odsuň stranou. Sejdi dolu a seber podstavec pod hever *(TRIPOD)*, jež hned použij na hever. Vrať se do **výtahu č. 2**, vyjeď nahoru a použij hever s podstavcem na ovládací panel výtahu. Na heveru stiskni časovací tlačítko.

Jdi do nákladového prostoru a pomocí jeřábu sjeď dolů. Jdi do místnosti v **pylonu**, sejdi opět dolů a nasedni na závaží od výtahu. Po té se ocitneš před **výtahem č. 3**.

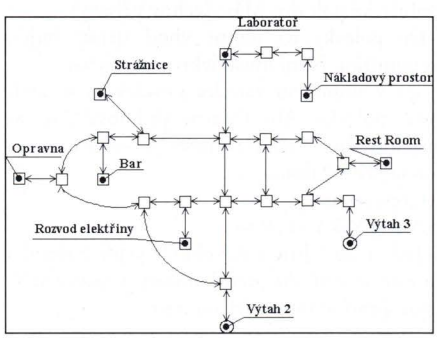
Jdi do **Rest room** k akváriu. Obleč si skafandr a vhoď záhadnou chemikálii do akvária. Prohledej zbylé části Rest roomu a seber tišťák *(CIRCUIT)*. Vrať se do **laboratoře** a u řídícího panelu vlož magnetickou kartu do čtečky magnetických karet, tišťák vlož do zařízení čtečky a klikni na klávesnici. Vydej se do **strážnice** a u řídícího panelu použijte na čtečku magnetických karet. Po té použijte identifikační náramek na druhou čtečku a klikněte na klávesnici. Použij **výtah č. 3** a pomocí laserové pistole dokonči své poslání. **—Genagen**



Start



Level 1



Level 2

Než se do místního hradu dostanete, chvíli to potrvá. Bohužel si ho ani pak moc neužijete. Tři prostory jsou úplně vše co z něj spatříte. Že by tuhle hru dělali proletáři?

Ne všechny vaše aktivity v této hře se setkají s úspěchem. Dříve než tohoto žebráka nakrmíte, zemře hladem a stačí se i rozložit.

platforma: PC, PC-CD

recenze viz Excalibur 52

Dračí historie

Kompletní návod na nejúspěšnější českou hru roku 1995.

KAREL TAUFMAN

ÚVODNÍCH 143 SLŮVEK. Ahoj, evřibodi. Velká omluva hned v úvodu, aneb jak si zajistit, aby mne první čtenář Excaliburu, kterého potkám hned za prvním rohem neodrovnal. Hint Book není. Ne, že bych ho nechtěl psát - na tvrdou práci jsem si už v Excaliburu zvykl. Ne že by nebyl úspěšný. Ne že by nám na něj nepřišlo qantum pochvalných dopisů od spokojených čtenářů. Ne že by bůhví co ještě, ale hlavní problém, jak mi v redakci bylo sděleno je jeho rozsah. Agent Mlíčňák se nám vešel na hezkých šest stránek. Mě by to pochopitelně nevadilo, ale ... (významné tři tečky, které není třeba překládat).

Ale nebyl bych to já, kdybych se nepokusil udělat co vám na dopisech uvidím. Návod na Dračí historii jsem napsal tak, aby alespoň z části splňoval kladné stránky hint-booku. Pokud se i přesto rozhodnete mne zastřelit, chodívám každé pondělí temným průchodem nalevo od Ulrychova náměstí.

STRATEGICKÁ POZNÁMKA. Návod je dělen podle lokací v nichž musíte něco udělat. Při čtení doporučuji zakrývat nižší rady papírem podobně jako v hint-booku. Doporučuji odškrtávat ty úkony, které jsi už provedl.

STROM S DUTINOU:

-Pořádně dutinu prozkoumej.
-Vyndej z ní prak a doutník.

HOSPŮDKA:

-Když sem zajdeš poprvé, nalezneš tu jen párek starých štamgastů.
-Můžeš s nimi promluvit.
-Pokud si pozorně prohlédneš místnost, přijdeš na způsob, jak „pomoci" jednomu z karbaníků ke snadné výhře.
-Hadrem vylešti zrcadlo a vyzvedni si balíček falešných es.
-Není tu ještě něco co lze sebrat?
-Uzmi půllitřík pivínka.
-Až se objeví hospodský, promluv si s ním a dozvíš se o nešťastném vrhači šipek, který se šel někam do lesa oběsit.
-Ten plakát na zdi za hostinským by se mohl hodit, ale co mu za něj nabídnout?
-Vyměň s hospodským doutník za plakát.
-Až se tu objeví trpaslík, hned s ním promluv.

DRAČÍ DOMEK:

-Tvoje matka se na tebe velmi, velmi zlobí. Promluv s ní a dostaneš nůž na hraní.
-Je tu ještě něco co lze bez problému sebrat.
-Seber lžičku z hrnku.
-U stropu je pavouk. Pokus se ho vyprovokovat mouchou. Pokud mouchu nemáš, možná je v něčem smradlavém co jsi už sebral.
-Použij nočník na pavučinu. Vyletí moucha a lapí se do pavučiny. Seber nit.
-Až matka z domku zmizí, bude čas na uvaření zabijácké polévky. Máš všechny přísady?
-Do polévky na plotně vhoď slepičí bujón a ponožku. Nyní musíš lektvar zamíchat.
-Sprav zlomenou vařečku provázkem a zamíchej polévku. Aby Evelýna přihupsala, musíš zajistit, aby se vůně roznesla co nejvíce směry co nejdál od domu.
-Otevři okno.
-Použij kliku na okno.
-Teď si ulož hru a několikrát vyjdi z domku a zase se vrať. Až před kotlíkem najdeš Evelýnu, spustí se závěrečná animace.

The End.

KOMEDIANT:

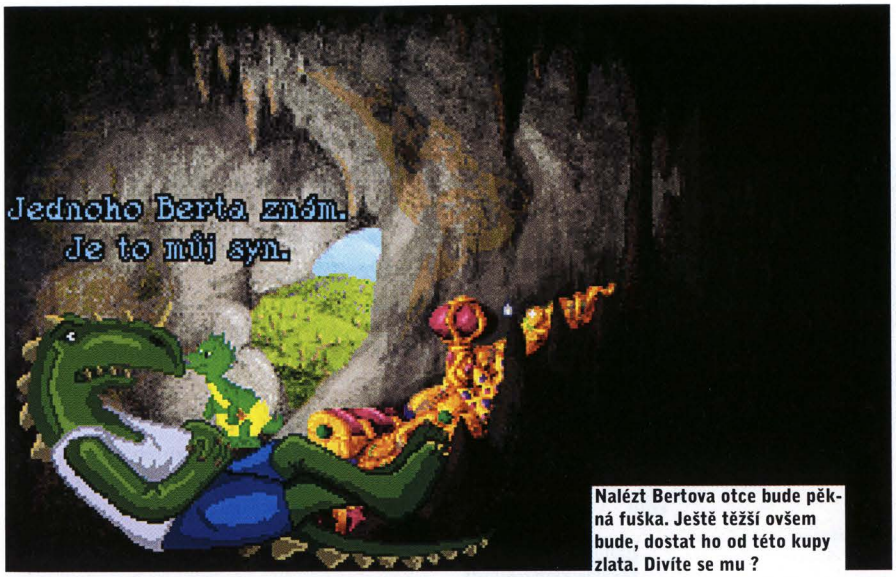
-Promluv s komediantem a dostaneš jednu zkamenělou loutku (tvoje práce). -Jestlipak ji dokážeš vrátit do původního stavu?
-Pořádně se rozhlédni po zemi.
-Seber jablko.
-Vrať komediantovi opravenou loutku a promluv si s ním. Prozradí ti recept na svou kvalitní výslovnost. Potřebuješ bylinu rostoucí v nedalekých horách.
-Dej komediantovi kousek scénáře a on tě vezme za pomocníka. Dostaneš od něj klíček k jeho truhle.
-Odemkni truhlu a vezmi z ní fakýrskou píšťalu.

PŘED HRADEM:

-Promluv si s ještě stále živým žebrákem. Má zvláštní přání.
-Když je tu místo žebráka už jenom mrtvola, nezbude ti nic jiného než prozkoumat okolí. Možná se tu dá něco sebrat.
-Ze žebrákovi kapsy seber kliku a zpoza děla trubku.

KOUZELNÍK:

-Promluv s kouzelníkem. Domluv si s ním soutěž v kouzlení.
-Kouzelník likviduje kámen na prach. Nepotřebuješ náhodou něco zbavit kamenného obalu ?
-Vyměň zkamenělou loutku za kámen na cestě.
-Aby mohla soutěž začít, musíš kouzelníku ukázat vysvědčení z čarodějnické školy, kterou jsi pochopitelně neabsolvoval a navíc musíš mít připraveno nějaké kouzlo. Bude třeba podvádět.
-Ukaž kouzelníkovi podivný výpůjční řád a pak mu předveď karetní trik s balíčkem falešných es. Kouzelník promění loutku.
-Seber loutku.



Nalézt Bertova otce bude pěkná fuška. Ještě těžší ovšem bude, dostat ho od této kupy zlata. Divíte se mu ?

Objevit tuto knihu trvá nekonečně dlouho. Je to totiž kniha magická. Umí prý mluvit, ale protože od jisté doby šišlá, nechce se dát s nikým do řeči. Skřeti se ji pokoušejí mučit přiloženým pohrabáčem, ale nic naplat.

LENOCHŮV DOMEK:

-Promluv s lenochem (nebo Lenochem?) a přislib mu opravit perpetuum mobile na buchty.
-Porozhlédni se ještě v domku i před domkem. Je tu něco co můžeš sebrat.
-V domku seber nočník a v přístavku cihlu.
-K opravě stroje budeš potřebovat dvě věci.
-Použij na stroj kvasnice a ozubené kolo.
-Promluv s Lenochem a dostaneš lahvičku s leností.

PALOUK SE ŽIDLEMI:

-Promluv se židlemi a dozvíš se o tajném vchodu do hradu. Na mapě se objeví nová lokace.
-Pivem zalij trávník a židle ti prozradí, jak otevřít zamčené dveře na hradě.

PAŘEZY:

-Promluv s pařezy. Zjistíš, že by potřebovali podrbat. To sám nezvládneš.
-Pusť na pařezy ježka a otevře se ti cesta do hradu.
-Není tu ještě něco co by se dalo sebrat?
-Prozkoumej pařezy a najdeš bodlinku, která ježkovy vypadla.

JEŽEK V LESE:

-Chytit ježka by nemělo být se správným equipmentem vůbec těžké.
-Když ježek odcupitá, polož na místo, kde se vyhřívá jablko a odejdi. Když se vrátíš, bude už snadné ježka lapit.

HRADNÍ KUCHYNĚ:

-Pečlivě prozkoumej místnost a seber co se dá.
-Seber hadr, trychtýř, kvasnice ze zásuvky a zamysli se, jak sebrat trochu cukru.
-Naber cukr na lžičku.
-Oheň v kamnech potřebuje trochu rozpálit.
-Prohrábni uhlíky pohrabáčem a přilož suchou větev. Guláš z trpaslíků se připálí. -Následuje animovaná sekvence v níž si na tvém guláši hradní pán vyláme zuby a -vydá všeobecný zákaz pojídání trpaslíků.

HRADNÍ JÍDELNA.

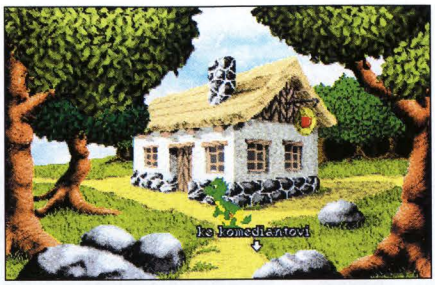
-Promluv si s Karmelou. Postěžuje si na své poškození.
-Vyměň plakát za výpůjční řád.
-Na vyspravení židle Karmely budeš potřebovat celkem tři věci.
-Pavučina poslouží jako nit, bodlina od ježka jako jehla, trpasličí šatečky jako záplaty.
-Prozkoumej knihovnu a najdi pohádkovou knihu. Sám na ni nedosáhneš.
-Karmela ti pomůže, ale musíš si ji něčím vypodložit.
-Vypodlož Karmelu cihlou a seber knihu z poličky.
-Pokud jsou na stole zbytky, jídla, dobře si je prohlédni. Možná mezi nimi najdeš pochoutku pro jednoho starého známého.

ŠIPKAŘ V LESE:

-Promluv si se šipkařem. Dozvíš se něco málo o zadrhávající kronice a o zvonečku. -Dostaneš klíč od šipkařova domu.

V ŠIPKAŘOVĚ DOMKU:

-Promluv s kronikou - bezvýsledně.
-Až kronika zmizí, budeš muset zajistit stopy.
-Všimni si mezi stopami vykřičníku. Na mapě se ti objeví nová lokace.
-Saze u kamen by se mohli hodit, jen je mít na co nabrat.
-Použij uříznuté vousy na saze.



V místní hospůdce se odehrává velká část příběhu. nezapomeňte se sem vracet. Ke dvěma štamgastům přibude po čase ještě hospodský a jeden extrémně nerudný trpaslík.

PŘED ŠIPKAŘOVÝM DOMEM:

-Celá první polovina hry k tomu směřuje. Musíš nasbírat dostatek munice do praku, abys sestřelil hnízdo na stromě.
-Až budeš mít tři kameny do praku (v téhle hře jsou kameny skutečně úzkoprofilovým zbožím), použij prak na hnízdo.
-Seber list ze země.

ŠIPKOVNÍK:

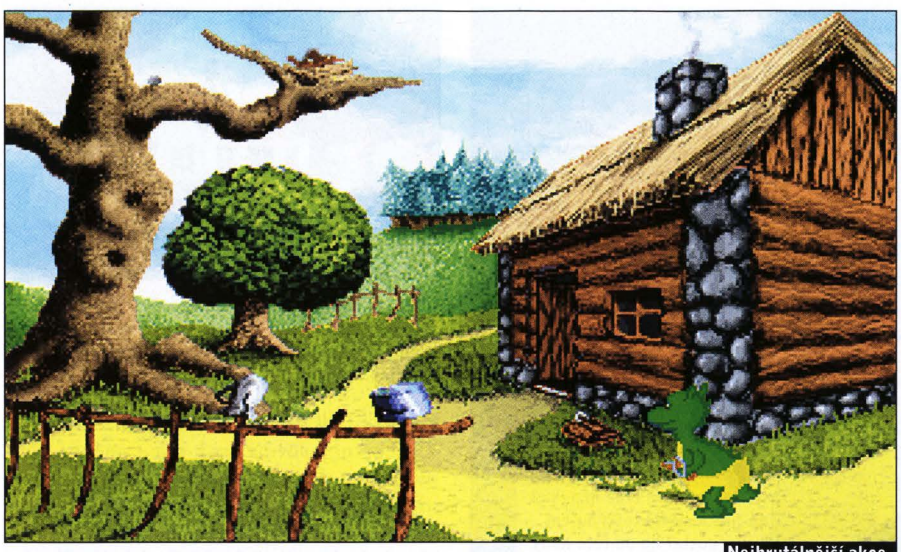
-Tomuto stromu zcela očividně něco schází. Ačkoliv nejsi doktor, můžeš strom -vyšetřit téměř jako odborník.
-Použij trychtýř na strom a promluv s červem, který vyleze. Je to tvrdý stachanovec.
-Vývinu stromu vadí dvě věci. Jednak je to příliš aktivní červ a jednak mraky na obloze, které stíní strom před sluníčkem.
-Použij autorizovanou Lenost na červa.
-Mraky rozežene vítr z jiné lokace.
-Až zelené šipky uzrají, seber je a zanes tomu, kdo je nejvíce potřebuje.

V HORÁCH.

-Tady by měla růst důležitá bylina.
-Je tu také někdo s kým lze promluvit. Jenom ho nevidíš.
-Slib větru, který uvázl ve větvích stromku, že ho osvobodíš.
-Použij na stromek s větrem prsten. Vítr unikne ze zajetí, ale zmizí. Jak jenom přijít na to, kde právě poletuje ?
-Použij list a podle toho kde právě poletuje najdeš vítr se kterým lze promluvit. Vítr pro tebe odfoukne mraky u šipkovníku.

SKŘETOVÉ:

-Promluv se skřety. Zjistíš, že kroniku potřebují, aby jim vyprávěla před spaním pohádky.
-Možná by je uspokojila pohádka z jiné knížky.
-Použij pohádkovou knížku na skřety a ti malí mrzáci ihned usnou.
-Prozkoumej knihu a najdeš kousek scénáře.
-Promluv si s kronikou na všechna témata. Dozvíš se o dračí jeskyni, která se ti ihned objeví na mapě.
-Na zemi leží něco co lze sebrat.
-Seber pohrabáč.
-Vous jednoho ze skřetů se bude časem hodit.
-Nožem ufikni jednomu ze skřetů bradku.
-Abys skřetům sebral ponožky, budeš je muset zout, jenže ty dlouhé tkaničky ne a ne se pohnout.



Nejbrutálnější akce z celé hry. Bert musí sestřelit lístek z větve stromu. Malé děti ať se raději nedívají. Bude to bolet.

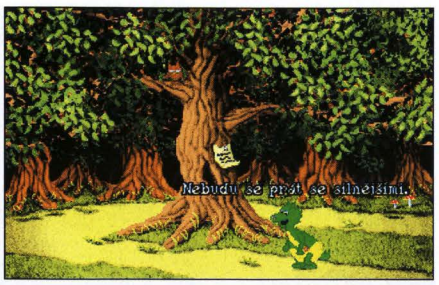
-Použij na tkaničky fakýrskou píšťalu.
-Seber ponožku.

OBROVO DOUPĚ:

-Prozkoumej zemi před domkem i podlahu v domku. Lze tu něco sebrat.
-Před domkem seber větev a v domku obnošené šatečky od mrtvého trpaslíka.
-Promluv s obrem a dozvíš se recept na likvidaci zlomyslné hůlky. Do polévky budeš potřebovat plesnivý bujón, který ti obr záhy věnuje. Druhou a poslední přísadou budou skřetí ponožky.
-Po určité době bude možné v obrově doupěti sebrat i dvě další věci: ozubené kolečko a provázek.

JESKYNĚ:

-Promluv si s rytířem a s otcem. Otec by si rád pospal, ale neustále mu něco cinká v uších. Je to pochopitelně brnění bázlivého rytíře před jeskyní. Bude potřeba s ním něco udělat.
-Porozhlédni se po věcech, které by šlo sebrat.
-Před jeskyní seber kámen a v jeskyni z pokladu prsten.
-Nyní bude potřeba vystrašit rytíře ještě víc. Hlukem.
-Jdi za otcem s trubkou a přiměj ho, aby na ní zatroubil. Rytíř před jeskyní se málem zblázní strachy.
-Promluv s rytířem a seber součástku, která z něj vypadne.
-Abys zrušil cinkání, které ruší tvého otce, budeš muset slepit rytířova kolena k sobě.
-Použij trollovo tričko ulepené od smůly na rytíře. Otec spí jako kotě.
-Až se otec probudí, opět se nebude chtít hnout z jeskyně. Drží ho tu ta hora zlata. - Abychom otce dostali domů, musíme se jí zbavit. Odnést ji asi nepůjde, ale co ji nějak zamaskovat?
-Použij saze na zlatý poklad a probuď otce. Budeš k tomu potřebovat něco, co vydává pronikavý zvuk.
-Probuď spícího draka zvonečkem. Spáč si bude myslet, že se mu o zlatém pokladu jen zdálo a hromadu „starého železa" milerád opustí. Následuje animovaná sekvence v níž se oba draci vrátí do domečku. Bert je obdarován vařečkou. Pak oba staří draci zmizí do dračí ložnice a Bert se raději odejde projít ke stromu s dutinou, kde celá hra začínala.



Tak tady to všechno začíná. V tomto stromě je Bertova tajná skrýš a na vlajícím papírku má hoch napsány některé důležité životní poznatky.

MRAVENIŠTĚ V LESE:

-Jednoho mravence budeš potřebovat.
-Jako návnada se může hodit něco sladkého.
-Ulov mravence na lžičku s cukrem.

LEŽÍCÍ TROLL:

-Promluv s trollem.
-Nyní bude potřeba se trolla zbavit. Zkus ho přesvědčit, že sedí na místě, kam by si v lese nikdo nechtěl sednout ani omylem.
-Použij mravence na trolla. Troll se lekne, že sedí v mraveništi a půjde raději zpátky hlídat most.
-Rozhlédni se po zemi.
-Seber kámen.
-Všimni si, že se troll opíral o strom v místě, kde z něj vytéká smůla. Jeho tričko od ní musí být celé ulepené.

MOST S ŽIVÝM TROLLEM:

-Od trolla bude nyní nutné získat tričko. Zkus s ním promluvit, ale asi ho neukecáš. Musíš ho přesvědčit, že už je dost opálený. Co kdyby se mu udělalo na chvilku trochu horko ?
-Pošli na trolla prasátko (ne živé, ale od sluníčka).
-Využij lesklou kovovou součástku. Nyní si s trollem promluv a on ti své památeční tričko vydá.
-Na most zajdi i po incidentu se šipkařem a pozorně se rozhlédni.
-Seber zvoneček, který nebožákovi vypadl z kapsy. **—KaT**

LES

Les v této hře není pustý a tichý. Naopak, všude se něco děje.

Flying Nightmares

platforma: 3DO

recenze viz Excalibur 51

existuje na: 3DO, PC (AV-8B), Macintosh, Mega CD

NÁVOD PRO ZAČÍNAJÍCÍ NOČNÍ MŮRY

KAREL POUSTKA

RADY POZEMNÍ

1. Nepoužívejte řízené Mavericky a naučte se střílet s Hydrami. Mavericky jsou totiž moc těžké a zabírají moc místa na pylonech, kam se podvěšují zbraně. Hydry jsou při zásahu stejně účinné a můžete si jich podvěsit hafo.

2. Hydry jsou podvěšovány v kontejnerech po osmi, dvanácti a osmnácti. Čím menší kontejnery (co do hmotnosti) zvolíte, tím více raket na pylony dostanete.

3. Jak už jsem se zmínil výše, útoky na pozemní cíle musíte pečlivě plánovat. Použijte k tomu různé terénní zvláštnosti (pravda, moc jich nenajdete). Přeleťte si nejdříve nízko nad cílem a pozorně si prohlédněte umístění cílů. To platí hlavně pro protiletadlové ZSU23 AAA, protože ty se vám ve výhledu objeví až na poslední chvíli (jsou nejmenší) a vy se na ně už nestačíte přesně nasměrovat. Zvláště to platí, když vám na základně zbydou dva kousky ZSU a vy se nemůžete orientovat podle budov.

4. Pokud se chcete zdržovat s ničením pozemních podpůrných jednotek (enemy mobile ground support units), používejte jako orientačního bodu silnice. Tyto jednotky jsou většinou seřazeny na silnici vedoucí na základnu/letiště hezky v zákrytu a přesně mířená salva Hyder je vyřídí všechny najednou.

5. Bod 3 je těžko proveditelný, pokud jsou na základně/letišti přítomny řízené SA3 SAM typu země-vzduch. V tom případě si s sebou vezměte rakety AGM 88A Harm, které jsou speciálně určeny na ničení SAMů a naváděny signály, které vysílá jejich radar. K cíli se pak přibližujte co nejníže nad zemí (1-400), ale raketu neodpalujte hned, jak se objeví *target locked*. Platí totiž pravidlo, že na čím větší vzdálenost raketu odpálíte, tím větší je možnost, že navádění selže. Nebo že obsluha SAMu stačí vzpnout radar a raketa tak ztratí naváděcí signál. Nesmíte ji však odpálit příliš pozdě. Tím myslím, že raketa musí mít dostatek času na získání patřičného směru.

6. Pokud se vám nepodaří na první pokus zničit všechny SAMy na základně/letišti, nezvedejte se nad 400 m, protože byste byli zády k SAMům a s malou rychlostí snadným terčíkem. V této chvíli přichází čas pro táhlý, nízký a velice opatrný obrat. Když budete mít štěstí, zbydou vám nějaké Harmy ještě na druhý nálet. Jinak dojde na Hydry nebo na kanón.

7. Když už jsme u toho kanónu. Ráže je to úctyhodná a na ZSUčka stačí tři čtyři zásahy. Proto si šetřete rakety na budovy a kanónem ničte, co se dá.

8. Berte si s sebou „na cesty" ALQ 164. Tohle zařízení nazývané Electronic Counter Measure (ECM) je opravdu užitečné a jeho užitečnost plně nahrazuje ztracený pylon, potřebný pro podvěšení ECM. Dokáže totiž zredukovat dosah SAMů na polovinu, takže se tolik nenatrápíte s uhýbáním se před nimi. Oceníte ho hlavně tehdy, když se v blízkosti vašeho momentálního cíle nachází jiná základna mající „na palubě" další (a další) SAMy.

9. Přes široký výběr zbraní se obvyklé konfigurace podvěšení zbraní smrsknou na dvě. První je pro případ, že v briefingu je hlášena přítomnost SAMů na základně/letišti a sestává se z ALQ 164, dvou AGM 88A Harm, ze čtyř Sidewinderů a tří kontejnerů Hyder po osmi. Druhá konfigurace je složena z osmi kontejnerů Hyder po osmi a šesti Sidewinderů a slouží k dobíjení cílů očištěných od SAMů, případně cílů, které nikdy SAMy neměly (např. základny helikoptér).

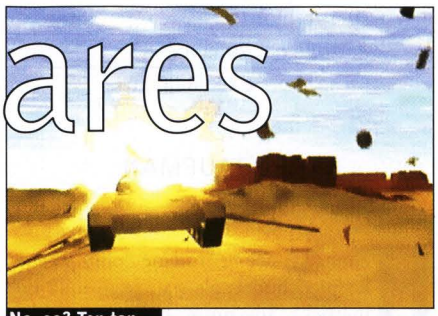
RADY VZDUŠNÉ

10. Pokud ztratíte příliš mnoho letadel při plnění jedné mise, není od věci nahrát si pozici znova a letět misi od začátku. Nezapomeňte, že máte omezený počet strojů. Nesnažte se ale nepřijít ani o jedno letadlo. Nikdo vás za to stejně nepochválí a doba strávená nad jednou misí se může nesnesitelně protáhnout. Věřte mi, vím co říkám/píšu!

11. Je-li v briefingu ohlášena přítomnost nepřátelských letadel, není ještě nevyhnutelně nutné, aby se skutečně objevila (TA letadlA). Jestli jim nevletíte do jejich hlídkovací oblasti, nemusíte se s nimi potkat. To je samozřejmě bezpředmětné, pokud útočíte na letiště.

12. Pamatujte, že letadla na letišti jsou v hangáru. Zničíte-li hangár při prvním nebo druhém náletu, budou vás otravovat tak maximálně dvě. Pokud se na hangár vykašlete, nebo se vám nepodaří se strefit v dostatečně krátké době, připravte se na pěkný kolotoč. Bude kolem vás tolik letadel, že je nebudete stačit sestřelovat, natož uhýbat jejich Sidewinderům.

13. Pokud se vám během mise nepodařilo sestřelit všechna nepřátelská letadla a už nemáte žádné Sidewindery na jejich sundání z oblohy, není od věci kličkovat těsně nad zemí, zkusit nějaký ten volný pád a vůbec dělat psí kusy. Nepřátelští piloti totiž nejen že nejsou moc dobří v pilotáži, ale paní Inteligence si s nimi také netyká. Myslí si totiž, že když vás stíhají, musí za vámi jít až k zemi. Takže se většinou stane, že se rozbijí o zem. Jestli narazíte na někoho, kdo tímto způsobem setřást nejde, zkuste ještě letět nad váš invazní konvoj lodí. Občas se tam pohybuje někdo z vaší letadlové lodi a ten ho vyřídí. V žádném případě se ale nepokoušejte přistát s banditou za zády. To radši použijte radu číslo 19.



No, co? Ten tankista se mě zeptal, jestli nemám oheň. Tak jsem mu připálil.

14. Když se pokoušíte zbavit se řízené rakety, nestačí jen vypustit chaff a flare. Musíte si to taky pořádně načasovat. Vystřelte matoucí tělíska (nebo jak tomu mám říkat jinak) příliš brzy a raketa si znovu zaměří vás jakožto větší cíl. Vystřelte je pozdě a raketa vás dostihne dřív, než si všimne toho, že by měla být zmatená.

15. Dojdou-li vám chaff a flare, pořád ještě máte možnost raketě uniknout. Pomůže vám ostrá otočka. Čím blíže raketa je, tím ostřejší otočka musí být. Raketa nemůže do nekonečna manévrovat, takže když to několikrát (úspěšně) zopakujete, určitě to vzdá.

16. Ve správném načasování úhybného manévru nebo vypuštění matoucího tělíska vám pomůže *missile view*. Když vám reproduktor zapípá varování a přepnete na pohled z rakety, překvapivě se oblevi pohled z nepřátelského Sidewinderu a odpočítávání vzdálenosti mezi raketou a cílem (vámi). Toto však platí POUZE pro Sidewindery, ne pro SAMy.

17. Nebojte se F-16! Za prvé: Barcalanští piloti nejsou z nejlepších a už kvůli tomu jsou vaše šance tak o polovinu větší. Za druhé: přednosti F-16 takřka mizí při soubojích v malých výškách a podzvukové rychlosti. Za třetí: Použijte otočné trysky v kombinaci s rychlým stoupáním k rychlému brždění a záhy máte z pronásledovatele pronásledovaného, který se vzápětí řítí v plamenech po zásahu vaším Sidewinderem. Tento manévr zvaný „sojka" (nevím proč) se objevil i ve filmu Top Gun a všichni se mu smáli, že „ to stejně nejni možný províct". Pravdou je, že tento manévr je „dílem" ruských pilotů, kteří ho úspěšně provádí i bez otočných trysek na Su-27.

RADY PODVODNÉ

18. Pokud se dostanete do problémů typu „UÁÁÁÁÁÁ, ŘÍTIM SE DOLŮ A NIC MĚ NEPOMŮŽE", nezoufejte. V klidu zmáčkněte X a vyvolejte si menu. Vyberte Autopilota a sledujte, jak rychle se vše dá zase do pořádku. Neplatí po dvojitém zásahu Sidewinderem! Pak pomůže jen Katapultáž Ladná, popřípadě její sestra Katapultáž Rychlá.

19. Jestli vás otravuje, jak dlouho se Autopilot pára s přistáním vás a vašeho stroje, není nic jednoduššího, než zvolit v menu řádek *Abort mission*. Lze použít i v tísnivé situaci.

RADY VŠEOBECNÉ TZV. DOLESADŘEVONOSKY

20. Sejvujte.

21. Dejte si občas pauzu.

—Fanatic

platforma: PC
existuje na: Amiga
recenze viz Excalibur 30

Heimdall 2

KAREL TAUFMAN

Heimdall 2 sice není stejně dobrý jako jeho předchůdce, ale stále je to milá isometrická adventure s hezkým příběhem, který ale mnohým hráčům unikne, díky zátopkově rychlým textům. Je to škoda.

Pár slov ke strategii bojů. Předně si musíte uvědomit, že tato hra není dokonalá a boje jsou patrně její nejslabší stránkou. Většinou jenom stojíte s protivníkem proti sobě a navzájem s mlátíte. Jedinou strategií, kterou můžete uplatnit na každém místě je technika „utíkej, zastav se, otoč se a vystřel a znovu utíkej, ... ". Protože ale na utíkání nemáte mnoho místa, těžko uspějete. V některých lokacích můžete navést protivníky, kteří mají dost ubohou AI do míst, kde se zaseknou za nějaký předmět (sloup, atp), odkud na vás nemohu, ale vy po nich střílet můžete.

Ta pravá Heimdallovská strategie je ale někde úplně jinde. Jistě jste si všimli RPG statistik vaší postavy v menu. Nejsou tam jen pro legraci a stěžejně ovlivní průběh hry. Ačkoliv to na první pohled nepoznáte, jsou ve hře protivníci tvrdší a protivníci slabší. Na začátku hry se setkáváte pouze s těmi slabšími. Nevyhýbejte se jim, ale naopak je řežte hlava nehlava. Uvidíte, jak vám vzrostou schopnosti. Ty potom zužitkujete na nepřátele, které byste jinak mohli složit jen s několika lahvičkami Health Potion v batohu.

Pohyb vaší postavičky je v Heimdallu 2 řešen dost nešťastně, ale vám nezbude než si na to zvyknout. Vaše figurka se totiž občas zastaví a zůstane stát na místě. Vypadá to pěkně zmateně, ale co naděláte. Stává se to a) vyjdete-li na vrchol schodiště, b) když se v chůzi střetnete s nepřítelem. Zvláště případ b) může být nebezpečný ve chvíli, kdy nemáte mnoho energie a nebo se chcete příšerce vyhnout. Řešení je prosté. Jakmile se postava zastaví, musíte udat znovu směr chůze a pokračovat dál. Vaši nepřátelé mají tak ubohou AI, že pokud si toto pravidlo vštípíte do paměti, nikdo vám neublíží (tedy alespoň v této hře).

Systém kouzlení je v Heimdallovi 2 velmi hezký a jednoduchý zároveň. Každé kouzlo má svoji magickou formuli. Magické formule se skládají z run. Tak třeba kouzlo Healing má formuli „škrtnutá čárka, blesk, malé h". Formule kouzel jsou různě dlouhé a mění se při každém startu hry. Abyste mohli kouzlo zakouzlit, musíte nejprve posbírat všechny runy, které jsou v jeho formuli. Formule kouzel si lze přečíst na svitcích a nebo v magických knihách. Tyto předměty už nejsou k zakouzlení kouzla nutné, takže až budete mít plné ruce, můžete je v nejbližším obchodě prodat.

Takto vypadá kouzelnická lišta v Heimdallovi 2. Na vrchní lince se mi hromadí runy, které jsem posbíral. Kliknutím na ně je přesouvám do spodní linky na které zapisuji formuli kouzla. Špatně napsané kouzlo lze zrušit přeškrtnutým čtverečkem vpravo dole. Blesk vpravo nahoře správně složené kouzlo zakouzlí. Křížek vlevo nahoře mě vrátí do původního menu.

Jedno z nejuhozenějších míst ve hře, které demonstruje primitivnost myšlení a nebo nízké nasazení tvůrců hry. Dveře nalevo vedou do Helina privátu. Se slovy „každá dívka musí mít nějaké tajemství" mne tam nechce vpustit. Úvahy o tom jak ji proměnit v muže nepomáhají. Do dveří se nikdy nedostanete. Zato napravo od děvuchy jsou utajené dveře ve zdi. Jak na ně přijdete? Nedostane žádný náznak, žádnou mapu, tajnou zprávu, nebo šifru. Jediná možnost je v zoufalství zkoušet mačkat všechny zdi okolo.

SEZNAM KOUZEL A JEJICH ÚČINKŮ:

ÚTOČNÁ KOUZLA:

Fire Bolt - běžné vrhání ohnivé střely
Fire Storm - silnější verze kouzla Fire Bolt
Lightning Bolt - vrhání blesku
Fireball - nejsilnější kouzlo spojené s vrháním ohně
Disintegrate - promění protivníka v popel a prach podle hesla prach jsi a v prach se obrátíš
Slow Enemy - zpomalí pohyb všech nepřátel v místnosti

LÉČIVÁ KOUZLA:

Heal - kompletně vyhojí jednu postavu
Lesser Heal - z části vyhojí jednu postavu
Mass Lesser Heal - z části vyhojí obě postavy
Extra Heal - vyhojí většinu jedné postavy
Mass Extra Heal - vyhojí většinu obou postav
Cure Poison - vyléčí jednu postavu z otravy jedem
Resurrect - oživí postavu, která zemřela

PREVENTIVNÍ KOUZLA:

Shield I - slabá a dočasná obrana proti poškození
Shield II - silnější verze kouzla Shield I
PF Magic - (PF = Protection From) dočasná ochrana před magií
PF Poison - dočasná ochrana před otravou jedem
PF Fire - dočasná ochrana před ohněm

Physical Combat Boost - dočasně vylepší vlastnosti nutné k fyzickému boji
Magic Combat Boost - dočasně vylepší vlastnosti nutné k magickému boji
Full Combat Boost - dočasně vylepší vlastnosti nutné k boji magickému i fyzickému

Obchodů není ve hře přehršel, ale vám by to mělo stačit. V každém z nich se dá na různých místech u pultu nakoupit něco jiného (stačí stisknout Enter). Pokud máte něco nazbyt, můžete to tu prodat. Z obchodů budete většinou potřebovat magické lektvary na doplnění zdraví a many. K doplnění zdraví lze používat i jídlo a pití. Ty ale na rozdíl od lektvaru doplní jen část vaší energie. Pro vaši orientaci uvádím přehled některých produktů s jejich cenami.

lektvar many 40
lektvar zdraví 30
chléb 4
voda 25
kuře 6
krátký meč 120
vrhací nůž 6
dlouhý luk 100
šíp 4
sekyra 150
vrhací sekyra 6

Ze zbraní se vám asi nejvíce vyplatí luk. Můžete s ním zasáhnout i na dálku a pokud budete sbírat spadlé šípy, nemusíte vůbec kupovat munici. V některých lokacích jsem dokonce přecházel před příšerkou, která po mě pálila z luku jenom pro to, abych si spadlé šípy posbíral. Takže tady rozhodně není nutno utrácet peníze.

KLÁVESY:

Enter - dotek rukou, nebo použití věci v pravém dolním okénku
Space (mezerník) - střílení z luku, případně vrh předmětu v druhém okénku dole zprava
A - Attack, neboli útok sečnou zbraní v levém dolním okénku menu
D - Defence, neboli zakrytí štítem na krátkou dobu

HÁDANKY A PROBLÉMY

Hádanky a problémy v Heimdallu 2 se pohybují velmi vratce na bahnitém hraničním poli mezi Originalitou a Nudou. V této místnosti, která rozhodně nevypadá nijak impozantně se kupříkladu odehrává první ze dvou částí velkého finále celé hry. Démon Ashok číhá na hráče jak je už ve hře zvykem - vcelku staticky. Očekáváte mega exploze, barevně fantastická kouzla s vábivými zaříkávadly? Nechte si o nich zdát. Ashokova likvidace proběhne zcela, ehm, skleníkově.

kurzorové klávesy ovládají pohyb (započetí i ukončení)

NÁVOD. Začínáš v Hale světů. Zatím odtud nemůžeš jít jinam, než do Midgardu. Seber luk a šípy a navol si je jako zbraně. Vyjdi pravou branou ven. Jsi na jednom z ostrovů Midgardu, ale do světa ještě nechoď. Seber runu , která není zcela vidět a dotkni se obelisků (Enter), které tu stojí. Ten levý ti radí abys udeřil jeho kolegu a ten pravý tě masochisticky prosí, abys to udělal. Pokud je poslechneš, vynoří se na tebe tuhá příšera. Kašli na obelisky a střel do levého z nich. Objeví se mostík po kterém přejdi.

Stojíš na můstku k Rurikově vesnici, ale pyšný strážce tě nechce nikam pustit. Prý nepatříš k jejich klanu. Nevadí. Seber si svitek s kouzlem a skoč ze skály dolů, k otvoru. V jeskyni jsou celkem tři pohyblivé překážky a ty je budeš muset všechny projít. Pokud tě jedna z koulí zasáhne, dostaneš se zpět na začátek chodby. Naštěstí ti neubude energie.

Když vyjdeš z jeskyně, ocitneš se na malém ostrůvku na druhé straně mostíku. Seber mana potion a sejdi po schodech do loďky. Možná sis právě teď všiml, jak mizernou má tato hra detekci 3D prostředí. Máš úplnou pravdu. Grafika je někde a knihovny dat bývají někde úplně mimo. Co se dá dělat, bude hůře. Nastup do loďky a nechej se odvést k Rurikově vesnici.

Ve vesnici posbírej všechno na zemi (ten pytlík je měšec s penězi) a jdi směrem doleva dolů, ke skladu. Uvnitř najdeš runu a sekyrku. Myslím, že od teď ti je jasné, že většina předmětů, které se válí po zemi jsou k něčemu dobré. V nejhorším se dají alespoň prodat. Doporučuji používat jednu postavu jako „nosiče" a druhou jako aktéra hry. V místnosti si také povšimni podivné záře vycházející ze zamřížované bedny. Otevři ji a Circlet, který uvnitř leží seber.

Nalevo od skladu je dům do kterého nikdy nevejdeš. Půjdeš-li mezi těmito domy nahoru doprava, dojdeš k obchodu u kterého na tebe bude útočit Hakrat. Leží tu také svitek s kouzlem.

Z přístavu ve vesnici jdi směrem doleva nahoru a vejdi do chatrče náčelníka Rurika. Ten tě seznámí se svými trably. vesnice jeho bývalého přítele Eadricka se spřáhla s plzniteli Hakraty a obě vesnice teď spolu válčí.

Vrať se do přístavu a na lodičku. na velké mapě Midgardu pluj k Eadrickově vesnici. Narazíš tu na dva Hakraty na kterých si můžeš zdvihnout charakteristiku. V hospůdce si poslechni hospodského, opilce u stolu a stojícího muže u pultu. Tenhle chlapík jménem Ander ti vysvětlí celý problém znepřátelených vesnic. Eadrick, místní šéf, se domnívá, že to je Rurik, který se spřáhl s Hakraty a proto s ním válčí. Je jasné, že musíš oba usmířit. Ještě než odejdeš, poslechni si kluka, který se ukrývá v okénku a šlohni flašku z pultu. Dozvíš se, že se ztratil syn nějakého krále. Hm, zajímavé. Jdi do Eadrickova domu. Ve vstupní hale seber runu a svitek. Napravo pod schody najdeš tři bedny, které otevři (Enter) a zbav veškerých peněz (opět Enter). Po schodech nahoru a k Eadrickovi. Ten je nejprve nedůvěřivý, ale když mu ukážeš circlet z Rurikovi vesnice a nalžeš mu, že je to dar na usmířenou, dá ti dopis, kterým s mírem souhlasí. Tady drobná taktická poznámka. Jak dát circlet Eadrickovi: Nejprve si musíš přendat circlet z kapes do ruky (pravé spodní okénko v menu, patrně v něm máš šípy) a pak si stoupnout na správné místo před Eadrickem a zmáčknout Enter. Príma.

Vrať se do přístavu a lodičkou dopluj na ostrovy Eadrickovi vesnice. Již známým způsobem se dostaň až k šéfovi Eadrickovi a stoupni si pod jeho trůn, čímž si s ním promluvíš o dopise. Eadrick je nedůvěřivý a chce se na dopis podívat osobně. Přikáže strážci, aby ustoupil a tobě, abys mu dopis ukázal. Vyjdi tedy nahoru po schodech, stoupni si k Eadrickově pravici a s dopisem v pravém dolním okénku menu ťukni na Enter. Eadrick je spokojen, souhlasí s obnovením míru mezi vesnicemi a vidí v tobě velkou naději na zlepšení současné napjaté situace v Midgardu. Daruje ti propustku do králova hradu. Príma.

Tam ale ještě nepůjdeme. Vrať se na lodičku a na mapě dopluj k rybářově chatrči (chudý rybář má svůj vlastní ostrůvek, hmmm). Před domem číhá Hakrat, kterého můžeš zlikvidovat. Seber runu za domkem a vejdi dovnitř. Posbírej runu, peníze, ze stolu health potion a ze země ještě kudličky. Otevři skříň (Enter čelem ke skříni). Z jeho neobvyklého vězení je tak osvobozen rybář, který prožívá krušné chvíle. Hakrati ho přepadli a unesli světlo jeho starého života - jeho dceru. Rybář byl kdysi členem výpravy do Lokiho svatyně. Výprava svatyni vyřadila z provozu a rybář se teď (oprávněně) obává, že se Hakraté pokoušejí její moc obnovit za pomoci lidské oběti - jeho děvušky. Na nic nečekej a mazej do svatyně.

V první místnosti přistup k fontánce a stiskni Enter. Utajený výtah tě vyveze k otvoru ze kterého můžeš sebrat svitek s kouzlem. Protože máš speciální talisman (Thorovo kladivo) od rybáře, můžeš projít pravou branou, když je modrá. Teleportace tě přenese na galerii. Přes místnost s Hakratem projdi k Lokiho soše a odtud (pozor na ostny okolo šípu) až do centra svatyně. Nad řekou z krve se tu v magickém sevření vznáší rybářova dcera. Přistup k ní po plošince zleva a kouzlo, které ji svírá zrušíš. Děvčina ti poděkuje a věnuje ti amulet Utgard 1. Hakraté ho prý použili při vyvolávání Lokiho. Ještě než odejdeš, seber peníze a runu.

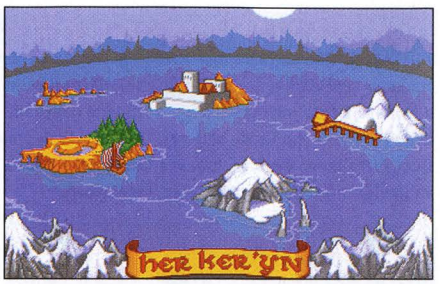
V místnosti se sochou seber šíp v kruhu nebezpečných ostnů. Pak stiskni (Enter) tlačítko po pravici Lokiho sochy a do kruhu se teleportuje kniha kouzel. Vezmi ji a stiskni tlačítko potřetí. Objeví se hezký mečík. Protože jsi vyčerpal zásobu teleportu, přesuň se do nejseverněji ho rohu obrazovky, kde je neviditelný výtah, který tě vyveze na ochoz. Vrať se na mapu Midgardu. Pluj na ostrov rybáře a hoď s ním slovíčko. Poděkuje ti za záchranu dcerky, ale za ženu ti ji nenabídne.

Odpluj tedy na ostrov s královským hradem. Strážce tě nepustí dříve, než mu ukážeš propustku od Eadricka (do pravého dolního okénka a Enter). Jdi vstupní halou přímo vpřed. V audienční síni sedí král a jeho rádce. Dozvíš se od něj, že král věří, že jeho bratr unesl následníka trůnu, aby klučina nemohl usednout na trůn. Starý král je nešťastný. Vrať se do vestibulu a projdi dveřmi doleva. Dojdi do zahrad, kde můžeš sebrat lahvičku a mečík. Královna se ti svěřím s jejím náhledem na věc a poradí pohovořit se služebnictvem, které by mohlo mít správnou perspektivu na podivné dění ve hradu. Vrať se do vestibulu a projdi pravými dveřmi kolem strážce do kuchyně. Promluv si se služkou. Svěří se ti, že v noci viděla na chodbách hradu podivné kreatury, ale nikdo jí nevěří. Prozradí ti také umístění tajných dveří a způsob, jak projít strážemi. Sympatická NPC.

Jdi z vestibulu doleva a stiskni (Enter) obraz s pohyblivýma očima. Vyjdi po schodech, seber měšec a vejdi do královské ložnice. Na stole je hezká kouzelnická kniha a na tyči u postele tlačítko. Když ho stiskneš, otevře se tajný trezor ve zdi. Seber pečetní prsten a přesně podle rad služky ho běž ukázat hlídači (okénko + Enter). Hošan tě vpustí do vězení, ale moc si nevýskej. Královské vězení je totiž pod bedlivým dohledem Hakrata. Tenhle je navíc pěkně tuhý, ale nic naplat, sejmout ho musíš. Dej si pozor na dveře vpravo nahoře a než do nich vejdeš nasejvi si hru. Pak pohovoř s vězni. Dozvíš se, že to jsou následník trůnu a králův bratr. Proradný rádce omamuje krále jedy a namluvil mu

Midgard zleva doprava: Králův hrad, Rurikova víska, Eadrickova vesnička, Soukromý ostrov restituenta Rybáře, Lokiho svatyně.

Utgard zleva doprava: Ostrov obrů, Ostrov trpajzlíků, Hlavní stan obrů, Ostrov ztraceného klanu.



Her Keryn zleva doprava: Druidův ostrůvek, Vesnice, ????? (skutečný název), Hlavní stan Daktů.

spousty lží. Králův bratříček ti dá dopis pro panovníka. Seber svitek se země a jdi zpátky do audienčního sálu. Stoupni si ke králově pravici a dej mu (okéno + Enter) dopis. Král pozná rukopis svého bratra a pochopí zradu. Rádce, maskovaný Loki, zase pochopí, že je čas zmizet a doslova se vypaří. Z vděčnosti nad urovnanými věcmi ti král prozradí, že tajemný Ro Geld, který hledáš je v místnosti nad schody. Rádce tam ale rozestavěl pasti, kterými budeš muset projít.

Magické dveře, které vchod zavírali už tam teď nejsou, takže můžeš vejít. Jak vidíš, jsou tu další magické dveře. Otevřeš je tak, že do tří otvorů nastřílíš vždy po jednom šípu. Musíš si při tom dávat pozor na rybu plivající oheň. Pokud bude tvoje střelba úspěšná, magické dveře zmizí. V místnosti za dveřmi je jeden šíp a jedna socha. Jinak nic. A tak to taky zůstane, pokud nepřejdeš po levé horní lince kostek na zemi (myslím tu první plnou zleva). Drak na soše se zhmotní a ze stropu ti na hlavu spadne první část amuletu Ro Geld - lebka. Vezmi ji a vrať se do haly. Král si ještě trochu postěžuje, že mu asi žena neodpustí, ale ty se běž podívat za služkou. Řekne ti, že nyní se jí její šéfová, která ji předtím kvůli těm nočním zjevením ponižovala omlouvá nejméně každou hodinu. Apropos ta služebná nemá moc velkou pracovní morálku, co? Zajít můžeš i ke královně, která ti poděkuje za nalezení synka a pokud zaběhneš do vězení, zjistíš, že vězni jsou už pryč a krvelačné dveře nefungují. Na dalších ostrovech ale o nalezení králova synka nic nevědí, takže zajeď přímo do Haly světů.

Projdi levými dveřmi, které se ti nyní otevřely. Dostaneš se do světa Utgardu.

Dojdi na bitevní pole. Válí se tu plno mrtvol a několik šípů, které můžeš sebrat. Přistup k polomrtvému muži vlevo dole. Zaskuhrá, že má pro tebe zprávu. Musíš ho ale následovat do Half Worldu (Půl světa?). Vrať se k ohni, seber peníze a listinu s kouzlem a něčím (třeba šípem) se tref do plamenů. Obrazovka ztmavne. Jsi v Half Worldu. Vrať se k nyní již nebožtíkovi, který je celý nesvůj čekáním na Valkyrii, která ho má odnést k Valhallovi. Zjistíš, že tenhle vousáč je synem místního krále. Jejich vojska se již dlouho dobu snaží odolávat nájezdům Hakratů a Obrů, ale jejich síly ochabují. Nepřátelé přicházejí v neuvěřitelných počtech. Bojovník se domnívá, že jedinou šancí na záchranu je spojení s druhou vesnicí, ale kde se nějaká nachází, o tom nemá ani páru. Znovu střel do plamenů, čímž se navrátíš do normálního světa. Seber brnění, které ti voják daroval a s jeho pomocí projdi branou do hradu. Jdi přímo za nosem, do audienční síně. Rádcům seber ze stolu runu a pohovoř s králem. Ten ti dá dopis, kterým žádá o pomoc případnou druhou vesnici, jen tak, náhodou, kdybys ji prý našel. Také ti prozradí, že se dozvěděl, že Hakratové jsou do Udgardu teleportováni podivným světelným zařízením. Seber dopis a jdi se porozhlédnou po hradě. Ve vestibulu je mana potion, v kuchyni chleba a na konci galerie obchůdek. Jak se tak potuluješ galerií, najdeš na jednom oltáři krásný prsten. Když ho prozkoumáš, zjistíš, že září tóny duhy. Světelný zdroj, tóny duhy, hmm, je tady nějaká souvislost?

Z haly se vydej doprava dolů a na velké mapě Utgardu pluj

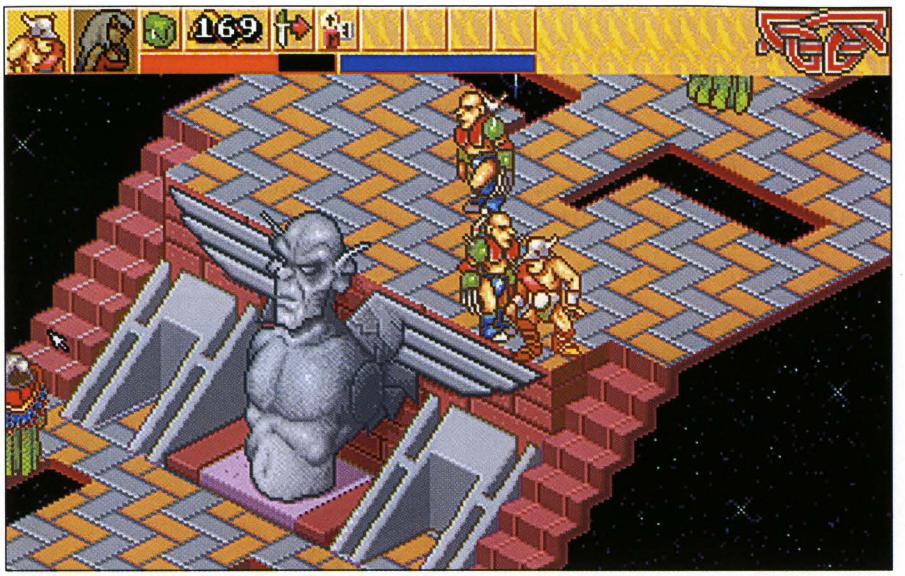
na ostrov obrů. Když projdeš trochu dál, narazíš na říčku, kterou musíš překročit. Most získáš tak, že do sochy ohnivého démona naliješ studenou vodu (láhev vody v pravém dolním, Enter). Můžeš použít normální flašku z obchodu, ale zábavnější je ji nejprve vyprázdnit do sebe (případně sebrat prázdnou láhev před sochou) a pak ji naplnit u tající ledové hlavy. Objeví se můstek za nímž následují schody do šachty. Klidně do ní skoč, protože tě zachytí zdviž. Vyjdi nahoru a tady pozor. V hlavní místnosti musíš provést dvě věci. Nejprve je nutné sebrat talisman Utgard 2, který leží na zemi vlevo od dveří. Protože přes něj ale hned přejde příšera, sebere ho a ty si ho vůbec nemusíš všimnout (můj případ, ach jo). Příšeru zbij a když se vypaří, seber talisman. Uf. Nyní si navol do okénka prsten duhy a vhoď ho (space - mezerník) do světelného zdroje. Ten zmizí a invaze obrů do světa Utgardu je zastavena.

Ještě než se vrátíš do haly světů, zajeď se podívat co to vlastně je ta Hlavní sluj obrů (doslova se to dá přeložit i jako „Ředitelství obrů", ale ta „sluj" je stylovější, ne?). Proběhni mezi kapkami lávy a vejdi do velkého sálu. Seber runu a dojdi až ke stolu s dokumenty. Strč (Enter) do svíčky, papíry shoří a ty můžeš sebrat zajímavý amulet, který se pod nimi objeví. A teď už zpět na Ostrov trpaslíků a do Haly světů, kde vejdi do nově otevřené brány úplně vlevo.

Při průchodu tě někdo bací do hlavy a všechno zčerná. Probudíš se až ve vězení na úplně neznámém místě. Shoď (Enter) chleba z mříží a pokud si pro něj myš stále nejde, zajdi do dolního rohu klece. Myška pohne pákou a ty jí můžeš chleba zase sebrat. Projdi stokou, seber runu a pokud bys chtěl jít i pro velkou láhev, raději před tím ulož hru. V trůnním sále vyslechni místního šéfa - Ordoka. Omlouvá se za „uvítání", ale poslední dobou k nim branou chodili různé příšery s drápy (pokud z toho nejsi moudrý, tak si ještě chvilku počkej, pochopíš). Dej mu raději dopis od prvního krále trpaslíků a vládce bude nadmíru potěšen. Dá ti pro něj pozitivní dopis a za odměnu ti uvolní průchod k Utgardovské části Ro Geld. Jdi po schodech dolů, seber svitek s kouzlem a z kostlivce amulet (Enter).

Jdi dveřmi vpravo nahoře, použij kouzlo na obranu proti plamenů a projdi branou zpět do Haly světů. Vrať se k prvnímu trpasličímu králi a předej mu dopis. Tak ho potěší, že ti daruje jednu starou rodinnou památku - Amulet Kelaryn, který otevírá bránu do Druhé haly světů. Okamžitě se vrať do Haly světů a projdi vrchní branou do její stříbrné sestřičky. Ta mě trochu zklamala, graficky je to to samé, jen s malými obměnami. Co se dá dělat. Projdi levou horní branou do světa Her Keryn. Seber lahvičku a amulet Niflhem a probuď lenošícího druida. Ten se představí jako Kariel, vrchní kněz boha Anderse, boha Kelarynu, strážce přírody. Anders se po chvilce zjeví a vysvětlí ti ti, že zlý bůh Ashok, který v Kelarynu nyní vládne, zabil před léty všechny dobré bohy a domnívá se, že i Anders je mrtev. Není. Není a kuje pomstu do které tě chce zapojit. žádá tě, abys ho navštívil v Tal Kerynu. Druid ještě vysvětlí, že Tal Keryn je sídlo bohů, Her Keryn je místo, kde žijí lidé pod útlakem Ashokových vojsk a Sho Keryn je nyní domovem pro zlého Ashoka.

Jdi doleva na mapu Kelarynu. Trochu se tu teď budeme motat. Zajeď do vesnice. U bran tě sice zastaví „ostražitý" strážce, ale ty si ho nemusíš všímat. Seber peníze vedle rybáře (pokud do něj střelíš šípem, spadne do vody, ale na tvém místě bych to nedělal) a vydej se skrz bránu. První dveře vlevo vedou do kovárny, kde pracují tři dělníci. Zlého Daktu, který je hlídá zabij, za což ti prostřední dělník daruje meč, který kul speciálně pro šéfa Daktů. Zároveň ti naznačí, jak by bylo ironické, kdybys ho právě tímto mečem zabil. Vrať se do chodby a druhými dveřmi vlevo vejdi do hospody, kde budeš svědkem tyranizování místního obyvatelstva. Rasistického Daktu zabij a vyslechni hospodského. Daktové se prý připravují na invazi, ale protože Ashok ovládá celý Kelaryn, musejí se chystat někam jinam. Když se podíváš na jejich uniformy, všimneš si bojových



Algoritmy pro pohyb NPC postav ve hře jsou jednoduché, až primitivní. Sebejistě mohu prohlásit, že jsem viděl verze Pacmana, jehož duchové byli o šedesát procent mazanější, než nepřátelé v Heimdallu 2. Boje se tak omezují na primitivní vzájemné mlácení, kdy vyhrává ten, kdo mlátí rychleji. Vrcholem strategie je pak střílení šípů zpoza překážek, které NPC za nic na světě nedokáže obejít (například roh sochy). Ačkoliv na obrázku je Heimdall v rohu místnosti a někomu se může zdát, že díky počtu nepřátel bude tato část hry silně náročnou, opak je pravdou. Ačkoliv tento a některé další screeny byly koncipovány jako mlátičky, lze jednoduše prokličkovat k východu z místnosti, aniž utržíte, nebo zasadíte jedinou ránu.

drápů, které na něm mají. Souvislost s Ostrovem ztraceného klanu? V hospodě ještě seber runu za zdí. Když sejdeš po schodech dolů, narazíš ve velkém sále na šéfa Daktů a jeho kouzelníka. Ashok už o tobě musí vědět, protože je na tebe připravil. Oba je odkrouhni a pokud potřebuješ něco koupit, zajdi do krámku úplně dole. Vrať se do lodi a pluj k ?????? (to nevynechává moje memory, to je skutečně název lokace ve hře).

Projdi zamrzlou jeskyní s Daktou, až se dostaneš k podivnému puzzle - kamenné mozaice. Musíš ho vyřešit, pokud chceš projít smrtelnými paprsky, které hlídají přístup ke třetímu dílu Ro Geld. Nápověda je na svitku vpravo. jeho překlad zní asi nějak takhle:„Svět byl zničen ohněm a bleskem, ale pak uzdraven, když se pohyboval vesmírem. Aby byly napraveny změny, objevili se čarovné objekty, z nich byly vyvoláni duchové, kteří obnovili rovnováhu stvoření. “. Trochu krkolomný překlad, ale pokud budeš chtít puzzle za pomoci nasbíraných kouzelných svitků vyřešit, máš nyní možnost. Pokud se s tím nechceš piplat, začni na druhém čtverci zleva a pokračuj: doprava, nahoru, nahoru, doleva, nahoru, nahoru, doleva a zase nahoru a nahoru. Pokud jsi šel správně, zůstává za tebou cesta stisknutých kamenných desek. Paprsky před amuletem zmizí a třetí kousek Ro Geld je tvůj. Zpátky na loď.

Pluj do Hlavní sluje Daktů. Na molu je malý obchůdek, kde bude dobré dokoupit manu a nebo health. Kouzelník, který je před tebou má totiž pěkně tuhý kořínek. V jeskyni skoč doprava a odrovnej Daktu, který na tebe vyskočí ze zálohy. Zajdi do výklenku ze kterého bojovník vyšel a stiskni (Enter) levou horní zeď. Objeví se schody, které zmizely a doplní se cesta před východem. Teď máš dvě možnosti, jak se dostat ke kouzelníkovi. Můžeš jít přímo doprava nahoru, nebo oklikou, doleva nahoru. Tady je kopa zlata ve kterém se něco pohybuje, pokud se pokusíš sebrat poklad z otevřené truhly, poznáš, že je to jedovatý had. Když stiskneš velkou mapu, otevřou se ti dveře, které opět vedou ke kouzelníkovi. Mág si s tebou nechce špinit kouzelnou hůlku a tak na tebe pošle tvůj vlastní odraz ze zrcadla. Musíš ho zničit a po něm i kouzelníka. Nebude to žádná švanda. Seber talisman Tal Keryn a vrať se do lodi. Pluj zpět k Druidovu ostrůvku a Druhou halou světů projdi do Tal Kerynu.

Uvítá tě Anders, tentokrát v méně tajemné podobě a bude k tobě dlouze promlouvat. V podstatě ti vysvětlí, že v dřívějších dobách byla situace taková, že ačkoliv byl Ashok silnější než každý bůh dobra, všichni dobří bohové a bohyně (mezi ně se počítá i bohyně smrti, hele) ho mohli držet zkrátka. Pak ale Ashok získal amulet, který mu dal neomezenou moc. Ještě před tím, než padla, oživila bohyně smrti Anderse, aby mohl vykonat mstu. Před tebou je šest dveří šesti mrtvých bohů. Musíš všemi projít a získat jejich svaté symboly, které ti otevřou hlavní dveře sálu, kde je poslední kousek Ro Geld. Tyto pasti vytvořili bohové před svým skonem, aby zabránili Ashokovi v průchodu branou a v případné kompletaci amuletu Ro Geld. Takže se dej do práce, na pořadí téměř nezáleží.

V chrámu Mirin, bohyně smrti, musíš vejít s Heimdallem i Urshou do sochy vpravo a nebo do trnů vlevo. Tím je zabiješ a otevře se ti světelný průchod do další místnosti. Mirin tě pochválí. Seber runu, korunu a svatý symbol a zmiz odsud pryč. Mirin ti navrátí život.

U Siri, bohyně práva, musíš nejprve položit na kamennou hlavu korunu od Mirini. Siri ti navrhne, abys nechal svůj život v jejích rukou. Musíš to udělat, pokud chceš její svatý symbol. Vejdi tedy do kruhu a Siri probere tvoje skutky v Kelarynu. Tady se ukáže, jak bylo dobré neútočit na strážce u brány, ani nemlátit chlapíka na molu. Pokud jsi prošel testem spravedlivých, seber symbol a pryč.

V chrámu boha síly, Jaroka, musíš hned z místa kde skončíš po průchodu vstupní branou začít pálit šípy před sebe. Nejprve sundáš vodníka na podstavci a pak hošana za spárou. Objeví se most, který ti umožní přístup k Jarokovu svatému symbolu.

V protější bráně si pohrál bůh větru, Keta. Na obláčcích, které tu nechal najdeš pět teleportačních blesků. Projdi nejprve čtyřmi okrajovými. Dostaneš se vždy na malý obláček. Pokud z něj půjdeš na správnou stranu, přejdeš na jiný, který původně nebyl vidět. Takto získáš helmu, štít, brnění a listinu s kouzlem. Nyní můžeš jít do prostředního teleportu. Dostaneš se ke svatému symbolu a pár bonusovým drobnostem.

Myra, bohyně světla, si připravila zábavné puzzle. Jdi vpřed a podle toho, kde se ti objevují další kostky cesty, zahýbej. Chce to jen trochu postřehu a na konci už čeká svatý symbol.

V Andersově zahradě jdi nejprve k majiteli. Chce po tobě, abys zasel tři různá semena tak, aby se navzájem vyrušili jejich špatné vlastnosti a zůstali jen ty dobré. Pokud u některé rostliny semena sebereš (Enter), Anders ti řekne jaká jsou, ale udělá to až po tom, co je budeš mít v hrsti. Doporučuji nejprve všechna semena sebrat a napsat si vlastnosti kytek. Pak trochu zapřemýšlet, semena zahodit a vybrat tři správná znovu. Pokud se s tím nechceš hledat, tady je řešení. První rostlina je ta zelená cibule v pravém dolním rohu záhonku, druhá je malý stromek napravo dole od ní a poslední je salát nalevo dole od zmíněného stromku. Pokud tyhle odrůdy zasadíš (použij semena na ikonu Polož, když stojíš na záhonku), vyroste ti kytka i se svatým symbolem. Seber ho.

Nyní můžeš jít před hlavní bránu a do šest otvorů zasadit svaté desky (opět použij ikonu Polož). V chrámu seber runu, knihu kouzel a opatrně vyjdi ke střílejícímu drahokamu na galerii. Použij (okénko, Enter) na něj Mirror Shield z lokace boha větru a máš vystaráno. Velký drahokam na stropě spadne a ty můžeš sebrat další část Ro Geld - červenou třešničku.

Vrať se k Andersovi. Poradí ti, jak dál a dá ti svůj (další?) svatý symbol pro druida Kariela. Jdi k němu přes Druhou halu světů a symbol mu dej (okénko, Enter). Druid pochopí, co po něm Anders chce a otevře ti magické dveře mezi stromy. Jdi skrz ně a dostaneš se na břeh říčky. Posbírej všechno. Svitek, runu, měšec a nakonec dojdi až na severní pravý konec břehu. Zavolá na tebe něčí hlas a tajemný neznámý si tě přenese k sobě. Je to poslední ohnivý skřítek Karylynu. Řekne, že ti pomůže a přenese se do jednoho z předmětů, které máš (už si přesně nepamatuji do kterého). Budeš teleportován do Druhé haly světů. Jdi do první Haly světů a projdi nově otevřenou branou nad kterou se klene něčí hrudní koš.

V Nifelheimu jdi k levému břehu lávy. Ohnivý skřítek vyskočí z tvého batohu a vyrobí pro tebe planoucí drakar. Nastup do loďky, která tě převeze na druhý břeh. Seber čtyři dračí zuby (jsou ve dvou hromádkách po dvou) a projdi kolem ukecaného černého psiska do hradu. Tady je nepříjemný systém chodníčků přes místa s lávou. Po obojím můžeš chodit, ale láva ti ubírá zdraví, kdežto chodníčky ne. Dostaň se k velkému schodišti a vystup nahoru. Tady jsou krásné dveře, kterými ale nemůžeš projít. Každá z hlav na levé stěně je zodpovědná za jeden pramen lávy, který dveře uzavírá. Vypneš je tak, že do hlavy bacíš ve chvíli, když je otevřená. Můžeš to zkoušet lukem, ale já doporučuji meč. Až bariéra zmizí, projdi velkou branou.

Před tebou jsou tři „velmi komplikované" komplexy plošinek a schodišť. Proběhni je a Hakratů si ani nemusíš všímat. Nakonec se dostaneš do pokoje Hely, dcery Lokiho. Helča si s tebou trošku promluví, řekne, že tě její father už očekává, ale nezmíní se, jak se k němu dostaneš. Do levých dveří tě vstoupit nenechá (každá dívka prý potřebuje mít nějaké tajemství, i když o to její bych teda nestál) a až už budeš hodně dlouho čekat na pozvánku, přejdi ke zdi po Helině levici a stiskni ji (Enter). Velmi logické, že ? (v této větě je notná dávka ironie, kdybyste to nepoznali) Projdi tajnými dveřmi.

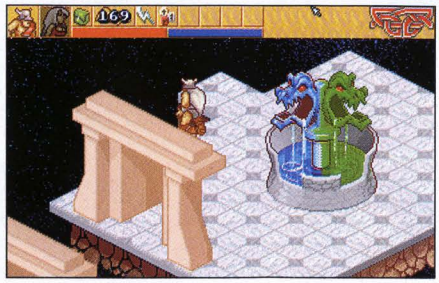
Nacházíš se v prostoře se čtyřmi malými kruhy a jedním velkým pentagramem. Nyní musíš do všech kroužků položit dračí zub (sebral jsi je před budovou) tak, aby se kroužek rozsvítil. Bude to chtít trochu trpělivosti. Hodně záleží na tvé poloze. No, možná jste chytřejší než já, ale moje maličkost prostě nemohla přijít na nějaký rozumný způsob, jak skupinku čtyř dračích zubů rozdělit na jednotlivé kousky. Nakonec jsem se musel uchýlit k tomu, že jsem zoubkama hodil, přičemž jsem měl druhé pravé okénko v menu taky prázdné. Když jsem pak tesáky sebral, rozdělili se mi do dvou skupin do obou pravých okének v menu. No, je to dost ubohý postup, ale na lepší jsem nepřišel. Až se rozsvítí všechny kroužky, zaplápolá také pentagram a ty do něj můžeš vstoupit. Bzzzzzzz!

Z galerie, kam jsi byl teleportován sejdi levým schodištěm k Dračímu oku, seber ho a vrať se nahoru. Sejdi nyní pravým schodištěm a dej drahokam do oka dračí hlavy. Tím aktivuješ teleport na galerii, který tě může přenést zpět ke kroužkům s dračími zuby. Tobě to sice nebude k ničemu dobré, ale já chci mít tenhle návod co nejkompletnější. Dej se doleva dolů. Následuje zajímavé „bludiště" ve kterém se nedá zabloudit. Ať půjdeš kamkoliv, pokud se nebudeš vracet, vždy dojdeš do místnosti s trofejemi a těžkým stolem. Protože přes stůl nemůžeš přejít, musíš sejít po schodech dolů, kde na tebe Hakrat pošle stínová monstra. Všechny je pobij a jdi po schodech doleva. Projdi dveřmi.

Jsi v místnosti s Lokim, který se tě ale vůbec nebojí. Naopak tě představí Ashokovi (tfuj, ten je ošklivej) a když tě znehybní klecí, poděkuje ti, že jsi mu tak hezky přinesl amulet Ro Geld. Probereš se až ve vězení.

GRAFIKA

V grafice ve hře se mísí lehká nápaditost s průměrným, nepříliš detailním provedením. Zlatá brána je kupříkladu součástí velkého finále, i když na to vůbec nevypadá a zcela určitě by snesla nějaký ten touch-up. Fontánku z jiné části hry bych sice uvítal v parku tady někde okolo, ale na monitoru si nemohu nevšimnout, že obě hlavy jsou úplně, ale úplně stejné, opomineme-li zrcadlové otočení. Škoda.
Fontánka je navíc příkladem jednoho z největších nedostatků ve hře. V grafice najdeme spoustu zajímavých a inspirujících prvků, kolem nichž by se dalo vytvořit zajímavé puzzle. Fontánka má dvě poloviny, každou v jiné barvě. Další fontánka na obrázku Lokiho dcery produkuje podivnou zelenou tekutinu apod. Tyto prvky ale zůstávají jen na bázi nefunkčních grafických elementů. Škoda, škoda.



V cele narazíš na zšedivělého Baldura a za chvíli se sem teleportuje i Anders. Z toho co každý z vás ví si lze dát snadno dohromady, že Loki a Ashok plánují velkou invazi do Asgardu. Aby odvrátili Odinovu pozornost, rozsévají nepokoje mezi lidstvo, které začíná bojovat mezi sebou. Naštěstí našel Baldur amulet a Anders tě tak může teleportovat před brány Sho Keryn, kterými teď můžeš projít.

Hned v první hale se do tebe pustí ohromná spousta Hakratských kněží, ale můžeš je klidně pobít všechny (neobjevují se donekonečna). Až se vyřádíš, stiskni zeď v pravém dolním rohu - objeví se tajný vchod do kterého vejdi. Projdi skrz monstra až se ocitneš před podlahou, která se mění. Modrý vzorek ti bere health, červený tě teleportuje na začátek schodiště. Protože aktivní je vždy jen jeden z nich, musíš si vytipovat kostku na které nic není a v příhodné době na ni doběhnout (nezapomeň že chůzi zastavíš opětovným stisknutím tlačítka právě používaného směru). Takhle se propleť až k modrému vchodu do jeskyně.

V místnosti se dvěma sochami a velkou branou musíš nejprve Heimdallem jít k jeho soše, projít do další místnosti a zabít Heimdallova dvojníka. Pak se vrať do haly, změň se na Urshu S ní jdi doprava, k její soše, zabít Urshinu dvojnici. Pokud jsi podobně jako já používal celou hru Heimdalla, zjistíš, že je Ursha pěkně slaboulinká a dvojnici nemůže zabít. Tady doporučuji použít magii a trochu si vylepšit charakteristiku.

Po dvojvraždě se konečně otevře velká, kamenná brána uprostřed. Projdi k fontánce a jdi doleva. Ocitneš se v komplexu plošinek. Na každé je nebezpečný mág a teleportační kruh. Tvým cílem je dostat se ke schodišti vpravo nahoře. Není na tom nic těžkého. Musíš jen neustále šlapat na teleportační kroužky a za chvíli jsi tam. Vyjdi po schodech a do dveří.

V místnosti se šachovnicí se musíš dostat na druhý konec, k amuletu Ro Geld. Kamkoliv půjdeš, tvůj stín půjde zrcadlově podle tebe. Cokoliv uděláš udělá on také. Existují dva způsoby, jak tady Ro Geld získat.

Finální animace sestává z jednoho průměrného obrázku a několika rotujících oblaků. Škoda. Zobrazený svět vypadá zajímavě. Osobně bych volil jeho prostorový model, okolo něhož by se prolétla kamera, která by pak odstoupila a ukázala kompletní world v jeho celé kráse. Ach jo.

1) Jdi k amuletu přes šachovnici. Při tom musíš dávat pozor, aby ani jeden z vás nevstoupil na past. U oltáře shrábni amulet a vrať se.

2) Nasměruj stín tak, aby stál proti amuletu a seber ho (Enter). Stín to vlastně udělá za tebe, ale Ro Geld budeš mít v kapse ty.

Pak po schodišti dolů a do prvního teleportačního kroužku. Zpět k fontánce a tentokrát nahoru doprava.

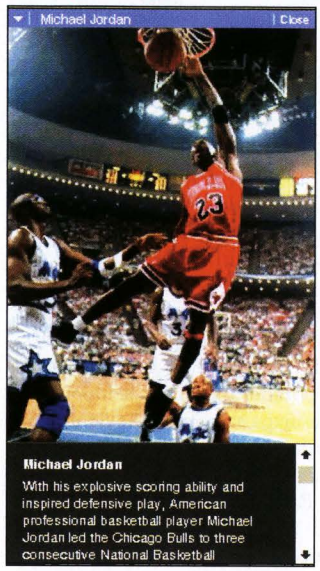
Tady je jeden zlý kouzelník, který si nezaslouží nic dobrého, takže na něj jdi po zlém. Až bude po něm, otevřou se ti dveře dole pod schody a to se už blížíme do žhavého finále.

Jsi v hlavním stanu spiklenců. Protože Loki je starý sralbotka, zmizí jen co se objevíš a pošle okřídlence, aby tě zlikvidoval. Teď použij Ro Geld a vrhni ho na Ashoka. Hezky ho tím zasklíš.

Teď ještě Loki. Jdi nahoru do zlaté brány a buď ve střehu. Loki už na tebe na druhém konci čeká. Dobij ho mečem, kouzli, nebo šípy. Na tom už tak moc nezáleží. Darebák Loki padá a Asgard je zase jednou zachráněn. Jak by řekla jedna comicsová postavička: „Prima, prima!" **—KaT**

Encarta96 - Encyclopedia

TOMÁŠ JIRÁK



Encarta je jedním ze stěžejních produktů *Microsoft Home,* který svou kapacitou a šíří záběru zaujímá přední místo mezi všeobecnými encyklopediemi.

Když instalujete tento software, můžete se rozhodnou, zda se budou nejpoužívanější části instalovat na váš HDD (zaberou přibližně 9 MB) nebo budete spouštět jako multimediální aplikaci jen z disku CD-ROM. Když bych měl srovnat běh programu s instalací a bez ní, tak shledávám instalaci efektivnější, protože se CD-ROM a HDD celkem dobře shodnou a program běží podstatně rychleji.

PRVNÍ SPUŠTĚNÍ. Jakmile se rozběhne tento software, tak vás uchvátí skvělé zvukové podbarvení, ve kterém se promítají tóny od klasické hudby počínaje, až po zvuk raketoplánu konče. Celý tento start je doprovázen příjemným slovem, které informuje o co tu vlastně běží. V hlavní nabídce (Home Screen) si můžete vybrat z 9 položek:
FIND - hledání určitého slova či slovního spojení z celkové databáze encyklopedie.
LOOK AND LISTEN - prohlížení všech multimediálních věcí, které se tu nacházejí.
EXPERIMENT - interaktivní ovládání vědění lidstva.
TAKE A TOUR - systematicky řazená témata, která se postupně větví až k požadovanému textu (obrázku, filmu, animaci, atd.).
EXPLORE MAPS - Prohlížení Zeměkoule až do nejmenších detailů.
EXPLORE HISTORY - posouvání časovou přímkou, kde jsou odkazy do různých zákoutí encyklopedie.
PLAY A GAME - Procházení hradním bludištěm, u každých dveří musíte správně odpovědět na otázku.
KEEP UP TO DATE - tato položka je pro získávání nových informací ze světové sítě Internet nebo Microsoft Network.
INTRODUCTION - jednoduchý návod na používání encyklopedie.

LOOK AND LISTEN. Z tohoto okna si můžete přehrát naprosto všechny multimediální aplikace, které v sobě skýtá tento CD-ROM. Svůj výběr můžete zužovat podle všech možných i nemožných klíčů, až nabídka zřídne z původních 7129 položek třeba na 10. Požadavky se dají třídit např. jen pro určitá časová období v minimálním rozpětí jednoho roku. Mezi několika z posledních jmen, jako je Albert Einstein, Bill Clinton se objevuje položka nejbohatšího člověka na světě „Billa Gatese", jenž vám autenticky promluví do duše o strategii *Microsoftu* (nikdo se nemůže divit, když něčí podnik vydává encyklopedii, že se do ní projeví i majitel společnosti). Další dělení může být, že chcete zobrazovat jen animace (je jich tu 81), videozáznamy (je jich tu 31) nebo chcete vidět jen fotografie (nachází se jich tu 6025). Tyto volby se dají kombinovat. Výběr můžete zužovat např. jen na věci, které se týkají Evropy či České republiky, nebo že vás zajímají novinky ve výpočetní technice... atd. Tato mediální galerie, jak ji výrobci nazývají, je nejvíce používanou oblastí encyklopedie a to hlavně pro ty, kteří nehledají specifickou informaci. Další výborným vylepšením oproti jiným encyklopediím je funkce *RANDOM,* jenž vám nabízí skvělou podívanou, když zrovna nemáte co dělat a chcete se uklidnit oči nedrásajícími obrázky (toto myslím jen co se grafické úrovně týče). Jedinou nevýhodou galerie je podle mého hlediska, že pracuje jen v rozlišení 640 na 480 a tím obrázky zůstávají malými o po zvětšení. Ke každé multimediální položce jsou připojeny stručné informace *(caption).* V celém tomto komplexu se tu také nacházejí animace, které by vám měly pomoct s pochopením různých problémů tohoto světa. Zhlédnout zde můžete, jakým způsobem funguje práce s kompaktními disky nebo jak pracuje počítačová myš, atd. Každá z animací je na své liště pohybu rozdělena na úseky. Při všech zobrazeních můžete použít funkce na přenesení obrazovky do schránky *Windows.*

platforma:	PC-CD
minimum:	PC 386, 4 MB RAM, ds CD
typ:	encyklopedie
žánr:	všeobecný
vydavatel:	Microsoft Home
distributor:	BSP - Praha
datum vydání:	1.1.1996

EXPERIMENT. Jedná se o interaktivní prostředí této encyklopedie, ve kterém ovlivňujete druh a způsob podání informace. Zde si můžete vybrat z deseti možných podskupin. Jako první je tu podskupina nazvaná *ORBIT,* ve které je postupně vysvětleno jakým způsobem mohou kolem sebe obíhat vesmírná tělesa. Dokonce je tu demonstrovaná i srážka dvou planet či družice s planetou. Postupně jsou tu řazeny informace téměř o všem co můžete najít v naší Sluneční soustavě. Dalšími podskupinami jsou např. různé grafy, galerie malířských děl, prohlídka světem fraktálů, o světových jazycích, atd. Dále se můžete nechat provázet zajímavými místy naší planety, když si jste jisti, můžete své znalosti prozkoušet. Objeví se vám typický obrázek a zvuk určitého kraje a vy jej máte umístit do jednoho bodu naší planety. Podobnou zkušenost tu můžete získat i s hudebními nástroji, které se vám taktéž zjeví a přehrají svůj zvuk, a když je správně umístíte, ozve se společně s ostatními nástroji skladbu toho či toho území. Zajímavou věcí, která má s encyklopedií málo společného, je propočítávaní denní potravy. Zadáte kolik je vám let, zda jste muž či žena a jak těžkou práci vykonáváte a počítač vám vyhodí údaje, kolik byste měli spotřebovat kalorií, vitamínů, atd. Další součástí této funkce, je možnost naprogramování svého jídelníčku. Výsledek tohoto činění je, že se dozvíte kolik gramů se vám uložilo nebo naopak odbouralo, jak jste na tom s vitamíny, jaké minerály vám chybí, apod.

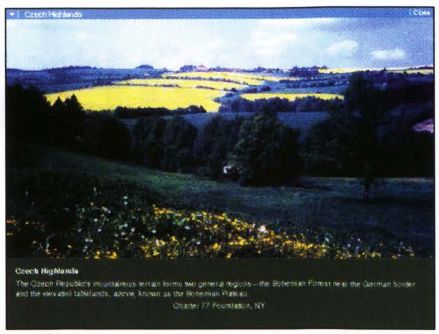
TAKE A TOUR. V tomto případě jde o procházení encyklopedie s pomocí selekce. Vyberete si např. živý svět, pak zvířata a stále upřesňujete, až se dostanete k požadovanému cíli, kterým může být lední medvěd nebo orangután. O každém živočichovi tu najdete

přiměřeně podrobný text a většina zvířat se vám představí v plném světle. Tím jsem měl na mysli, že sova zahouká, kukačka zakuká, pes zaštěká. Hlavní nabídka, dá se přirovnat ke kořenovému adresáři, nabízí deset položek, jenž zahrnují naprosto vše co vás může napadnout. Na posledním řádku, ale ne v poslední řadě, je tu položka *WHAT'S NEW* (co je nového), kde je popsán nový výzkum v klonování DNA, novodobé vyrábění elektrické energie, nejsložitější tunel všech dob a mnohé další. Milovníci techniky nebo záhad se tu taky samozřejmě nebudou nudit a cestovatelům budou nabídnuta místa, která zajisté stojí za shlédnutí.

EXPLORE MAPS. Prohlížení naší matičky Země. Začínáte pohledem na globus světa, kterým se dá pomocí čtyř kurzorů otáčet. Když vidíte požadované místo jednoduše na něj kliknete a mapa se zvětší, takovýmto způsobem pokračujete dál a dál. Např.: Najedu na Evropu a kliknu, následuje kliknutí na Francii a na Paříž a v ten okamžik se mi naskýtá pohled z ptačí perspektivy na hlavní město, kde nechybějí ty nejdůležitější orientační body. Všechny body jsou interaktivně propojeny s obrazem nebo zvukem, a proto není problémem se nechat unést pohledem na sochu svobody v New Yorku nebo na Big Ben v Londýně. Mapy jsou tak kontrastní, že i po následném vytisknutí i na černobílé tiskárně se dá zřetelně orientovat.

EXPLORE HISTORY. Pod tímto názvem se skrývá časová přímka s odskoky do různých částí encyklopedie. Časová přímka zahrnuje období od několika milionů let před naším letopočtem až do současnosti. Každé období má v pozadí šedivý obrázek, jenž má za úkol jednoznačně charakterizovat období, kterým se právě prodíráte. Jsou zde zahrnuty téměř všechny důležité zlomy v dějinách lidské společnosti. Je paradoxem, že většina význačných událostí se týká smrti lidí. Bitvy, výbuch atomové bomby, vyvražďování indiánských kmenů, atd. Samozřejmě tu najdete také veselé události, jako jsou díla Shakespeara, vynález žárovky nebo postavení římského kolosea. Přímka je zpracována v několika řádcích, takže záběr informací je poměrně značný. U většiny událostí jsou jednoduché obrázky velikosti ikony, které vytvářejí dojem dětské jednoduchosti.

PLAY A GAME. A toto odvětví se netýká jednoduchého hraní, ale naprosto dokonale promyšleného zkoumání vašich vědomostí. Situace je následující: Máte za úkol projít hradním bludištěm. Na začátku, než vlezete do hradu, si vyberete obtížnost (jsou tu 4 levely) a oblast, z jaké vám budou kladeny otázky (můžete si dát ze všech sfér lidské činnosti). Na startu je vám dáno pět sirek, jenž slouží k zjištění, kde je východ (cíl vaší pouti). Sirky se po čase opět doplňují. U každých dveří je vám položena otázka a nabídnuty čtyři odpovědi. Na to aby jste prošli máte dva pokusy. Kdyby se jednalo o hru, tak



by mé hodnocení příliš positivně nevyznělo, ale jako součást encyklopedie je to výborné zpestření.

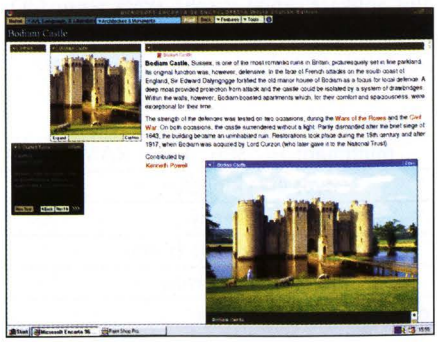
KEEP UP TO DATE. V této položce se v zásadě jedná o upgrade vaší encyklopedie. Firma *Microsoft* se zavázala, že prostřednictvím sítě Internet a Microsoft Network bude každý měsíc poskytovat nová data, jenž rozšíří záběr vaší encyklopedie. Bohužel musím konstatovat, že tuto funkci jsem nemohl vyzkoušet, jelikož v době testování Encarty96 (leden 1996) nebyl ani jeden z termínů, kdy *Microsoft* sliboval nová data.

JAK SI STOJÍ? Z mého pohledu bych řadil *Encartu96* mezi všeobecné encyklopedie a vyzdvihl bych její široký záběr. Další výhodou celkem dětské grafické zpracování, jenž skýtá velice pohodlné ovládací prostředky, ale jsou situace, kdy mohou docela nepříjemným způsobem rušit při zkoumání určité události. Dále bych vytkl, že tu neexistuje žádný trvalý panel, který by nemizel ve všech situacích a tím by urychlil práci, která se musí dělat přes hlavní nabídku. Po grafické stránce je *Encarta* naprosto skvělá a zvuky celému bloudění digitálními stezkami dodávají velice příjemnou atmosféru. S tímto produktem se firma Microsoft rozhodně nemusí stydět a domnívám se, že rozhodně nedošlo k zhoršení oproti minulé verzi, ale ke zlepšení. **-XIC-**

ENCARTA96 ENCYCLOPEDIA

testováno na: PC 486 DX4/120, 8 MB RAM, qs CD, 2 MB video DRAM

Jedná se o jednu z nejlepších a nejjednodušších všeobecných encyklopedií.



hardware

Pro Sonic Sound Card

V rámci naší nově zavedené rubriky Hardware jsme se rozhodli otestovat několik zvukových karet. Začali jsme pěkně od spodu u levnějších typů a zjišťovali, zda-li se investice do takovýchto levných typů vyplatí, či ne. Jestliže hovoříme o levnějších typech máme na mysli karty s FM syntézou, tedy žádné předem navzorkované nástroje v ROMce a podobně.

TOMÁŠ JUNGWIRTH

Tato karta stvořená firmou *Media Vision* (již dříve se objevila na trhu se zvukovými kartami - Pro Audio Spectrum) je na trhu k vidění také u firmy *Octek,* která využívá stejnou čipovou sadu a výstupní obvody. Nejlépe popíšeme tuto kartu slovem hybrid. Ne však ve špatném slova smyslu - karta je opravdu něco mezi 16-bitovou a 8-bitovou kartou. Na první pohled nesrozumitelné. Slovo 16-bitů na obalu znamená však jen vzorkování (samplování) a přehrávání 16-bitově jen v přímé podpoře karty *Pro Sonic.* Dostáváme se k hlavnímu požadavku pro nás podstatnému, a to je podpora u softwarových produktů a emulace zvukových standardů. Karta sama o sobě podporuje tyto: *Sound Blaster, Sound Blaster Pro* (novou verzi), *MPC, MPC2, ADlib* a *Windows 3.1.* Hloubku 16-bitů využijete jen ve *Windows* při samplovaní vzorků, kdy karta nabízí rozmezí 11kHz až 44.1kHz stereo, což je úctyhodné a u rodiny Sound Blasterů to nabízí až Sound Blaster 16, v DOSu taktéž jen při vzorkování. Jakmile však zatoužíte po odpočinku u DOSové hry, jste nuceni vybrat si v nabídce emulace *Sound Blaster* či *Sound Blaster Pro* (Stereo).

Nesnažil jsem se *Pro Sonic* porovnávat s jakoukoli kartou wavetable, protože to jednoduše nelze. Zvuk je naprosto odlišný a je potřeba si na něj nějaký čas zvykat. Zejména na přehrávaní MIDI skladeb.

Instalace karty lze považovat za velmi jednoduchou a zvládne ji i začátečník. Na zadním panelu jsou pro tuto třídu karet typické vstupy. Dva konektory jack 3.5 mm slouží jako vstup pro mikrofon a linku (například kazetový magnetofon, CD ...) a jeden jako výstup. Na kartě je už standardně dodáván zesilovač 2x4 watty, který je však pro věrnější zvuk potřeba dále zesílit. Dále je možno připojit Joystick nebo MIDI. V neposlední řadě pak také jednotku CD-ROM. Ne však obyčejnou nebo jakoukoli, ale jen Panasonic a navíc SCSI. Na samotné desce jsou pak jumpery na konfiguraci jednotky CD-ROM. Hardwarově lze také vypnout joystick a MIDI Interface.

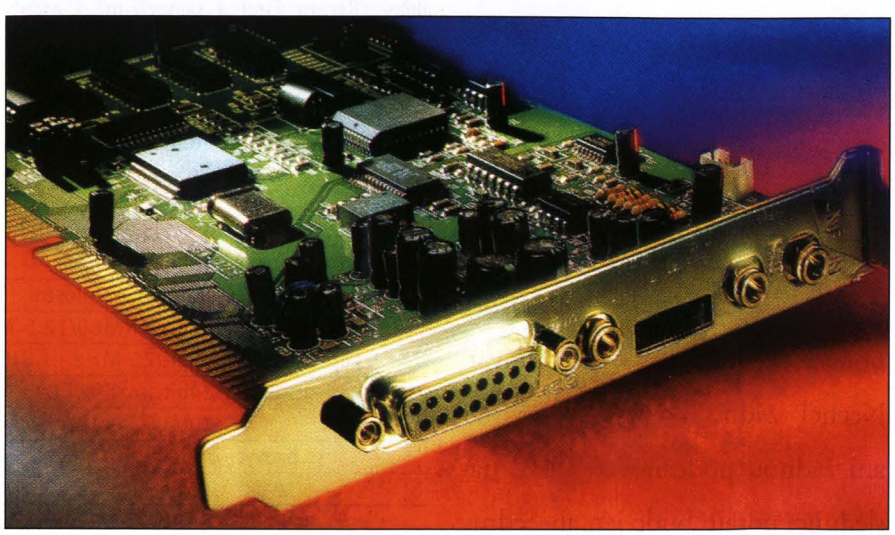
Ke kartě je dodáván jen základní software. Pod DOSem jsou to instalační program, 5-ti kanálový mixer, rezidentní mixer, přehrávač digitálního zvuku. Pod *Windows* pak sampler, přehrávač CD a mixer.

Kartu jsem testoval v několika hrách *(Star Trail, Transport Tycoon, Dungeon Master 2, Doom 2)* a nelze říci, že karta obstála bez chyby. V nižších kmitočtech působil zvuk čistě, ale vysoké tóny a zvuky doprovázel nepříjemný šum. Stálo mě to velké úsilí sladit softwarový mixer, regulátor hlasitosti na kartě a externí zesilovač tak, abych při omezil nepříjemný šum na minimum. V jednotlivých hrách lze zvuk považovat za příjemný doprovod do pozadí. Ale jakmile začne hrát hudba, je to něco jiného. Například hra *Star Trail* s kartou např. GUS dostává zcela jinou atmosféru a celkový dojem je jiný. Pro nové hry na CD-ROM je však takováto karta většinou dostačující, protože hudba je zde zaznamenána

digitálně, jako na standardním CD a prochází skrz D/A převodník a záleží především na kvalitě nahrávky.

Tato karta tvoří jakýsi mezistupeň, který bych doporučil především hráčům, kteří mají méně financí a hudbu s kvalitními navzorkovanými nástroji míti nemusí. Pro hry je *Pro Sonic* naprosto postačující, je otázkou zda je postačující pro vás.

Závěrečný verdikt: Karta vhodná pro hráče svou kompatibilitou a především poměrem cena/výkon.



Válka konzolí

TOMÁŠ SMOLÍK

Stále více firem se dnes zaměřuje na oblast zábavního průmyslu. Dokonce i firmy, které dříve působily v „serióznějších“ oblastech elektroniky a průmyslu vůbec, nyní vkládají nemalé finance do počítačových her (míněno obecně, počítám sem i tzv. videohry apod.). A protože nejlepší cesta, jak vložené peníze dostat zpět a samozřejmě co nejvíce vydělat, je získat dominantní postavení na trhu počítačových her, můžeme opravdu mluvit o válce konzolí, samozřejmě o válce obchodní (zatím). Proto vám chci představit jednotlivé adepty na tento post, s jejich stručnou charakteristikou, společnostmi v pozadí, jejich představením na podzimním ECTS'95 a s mým odhadem jejich šancí. Všechny ceny uvedené v článku jsou pro větší přehlednost přepočítány na Kč, což ale neznamená, že se za uvedenou cenu budou u nás prodávat. Nechci žádné konzoli nadržovat ani žádnou podceňovat, takže následující pořadí bude jen abecední.

3DO

Původní název FZ-1 Panasonic Real 3DO Interactive Multiplayer dnes již není synonymem pro každé 3DO. Nyní můžete sehnat 3DO i od firem jako Sanyo či Goldstar a další budou brzy následovat. Na trhu je dnes i nový typ s označením FZ-10 a o vánocích má přijít upgrade s procesorem M2. Pro vlastníky počítačů PC je k dostání 3DO Blaster, karta od Creative Labs umožňující spouštět a hrát software pro 3DO. Možná právě díky této universalitě má 3DO dnes zatím nejlepší pozici na trhu a zejména má nejvíce herních titulů. Díky podpoře velkých softwarových firem jako Electronic Arts (Trip Hawkins zakladatel 3DO company je jen tak mimochodem i majitelem Electronic Arts), Virgin či Interplay vzniká pro 3DO mimo originálních titulů i spousta konverzí z her na PC CD-ROM (Myst, Hell, Novastorm atd.). Vzhledem ke kvalitě her pro 3DO nastává i opačná situace, Need For Speed je již na PC CD-ROM a Gex zas brzy zavítá na Saturn a Playstation. Navíc 3DO vyvrací dogma, že na konzole vznikají jen samé arcady. Pro 3DO již vznikly strategie (The Horde), dungeony (Slayer), adventure (Hell), simulátory (Wing Commander 3, Need For Speed), bojové (Samurai Shodown, Super Street Fighter 2), sporty (FIFA Soccer, John Madden), akční (Return Fire) a samozřejmě i arcady (Gex). Při takovém množství je překvapující, že není připravena žádná vlajková hra hra pro M2. Přitom má být M2 velice výkonným procesorem, který předčí Pentium na 133 MHz, Saturn i Playstation. Oproti jiným konzolím má 3DO velice dobře vyřešen systém ukládání pozic. Takže v této chvíli pro něj všechno mluví (nejrychlejší procesor, nejvíce her, universálnost) čili bude záležet především na marketinku firem 3DO vyrábějících, zda zůstane na výsluní či klesne do propadliště dějin. Na ECTS měly 3DO Company a 3DO Panasonic průměrné stánky, které na sebe příliš neupoutávaly pozornost, ale zato v nich předváděly velice dobře vypadající hry. Ostatní firmy ve svých nabídkách také měly hry pro 3DO, ale ne v příliš velkém počtu, takže oči všech 3DO-čkařů se teď jasně upírají k M2. Z dalších hardwarových novinek bych se ještě zmínil o joysticku hlavně pro letecké simulátory Flightstick Pro za nějakých 4 500 Kč, šestitlačítkový infračervený ovladač, Gamegun (pistole zejména na střílečky od American Laser Game) nebo externí karta na ukládání pozic. Co se připravovaných titulů týče, tak se můžete těšit třeba na Killer Instinct (doomovka v prostředí Under a Killing Moon), parádně provedená konverze Space Hulku, box Foes of Ali či samotný Doom (prý nejlepší verze ze všech možných formátů). Cena 3DO je dnes okolo 15 000 Kč, s M2 kolem 20 000 Kč. Cena jedná hry se pohybuje mezi 1500 a 3000 Kč.

CD32

Na Amigu CD32 se často pozapomíná a vzhledem k hroznému marketingu zkrachovalé firmy Commodore to je pochopitelné. Jenže odkoupením práv a licencí na výrobu všech Amig firmou ESCOM se toho bohužel příliš nezměnilo. Přitom je to veliká škoda. CD32 byla první 32bitovou konzolí navíc s CD mechanikou, což už by samo o sobě mohlo být zárukou úspěchu. Navíc CD32 není jen pouhá konzole, protože se k ní dá přímo připojit amigácká myš či joystick a zakoupením Paravisionu SX-1 ji lze rozšířit na plnohodnotnou Amigu 1200 s CD mechanikou. SX-1 vám umožní připojit klávesnici, disketovou jednotku, hardisk atd. To dělá z CD32 ideální stroj na práci i na hry, jen to umět pro-

	3DO bez M2	3DO s M2
architektura:	32bitová	32bitová
mechanika:	CD, dvourychlostní	CD, dvourychlostní
CPU:	32bit ARM60/12.5 MHz	PowerPC 602/66Mhz
koprocesory:	32bit/25 MHz - ASIC čip	32bit/25 MHz - ASIC čip
grafika:	24bit, rozlišení 640x480	24 nebo 16bit 640x480
	700 000 pol/sec	1 000 000 pol/sec
barvy:	z palety 16 miliónů	z palety 16 miliónů
zvuk:	16bit stereo DSP 44.1 MHz	DSP 66MHz, 2K cache
paměť:	3 MB RAM	6 MB SDRAM

dat. Výkonem sice nedosahuje na konzole, které přišli po ní (3DO, Saturn), ale dostatkem software je předčí. Snadné připojení myši či připojení klávesnice umožňuje typovou rozmanitost her, nemusí se omezovat na arcady (strategie Theme Park či UFO, simulátor Gunship2000, adventure Beneath a Steel Sky atd.). Na CD32 se předělávaly některé vynikající starší Amigácké tituly a později na ní vznikaly stejné hry jako na „obyčejné" Amigy, navíc ale s přidaným intrem, animacemi či hudbou. Dokonce na CD32 vznikaly konverze z her pro PC či PC CD-ROM, jako třeba Labyrinth of Time, Microcosmos či Litil Divil. Bohužel u toho zůstalo, takže na ní vzniklo jen naprosté minimum původních her, které navíc nebyly příliš kvalitní (Town with no name je toho nejhorším příkladem). Takže mezi nejnovější tituly patří převážně předělávky z Amigy 1200 (popřípadě PC CD-ROM), jmenovitě

CD32

architektura:	32bitová
mechanika:	CD, dvourychlostní
CPU:	MC 68020/14 MHz
grafika:	AGA, rozlišení 640x480
barvy:	16.7 miliónu
zvuk:	16bit
paměť:	2 MB RAM

Alien Breed: Tower Assault (s perfektními animacemi), Gloom, Pinball Illusions, Super Street Fighter 2 či Lost Eden. Na ECTS bylo CD32 (stejně jako ostatní Amigy) vidět jen minimálně, ačkoliv se na ní stále hry dělají, ostatní konzole ji začíná v kvantitě software předbíhat. Každopádně to s Amigou CD32 vypadá dost bledě, protože jestliže se ESCO-Mácká Amiga nevzchopí, má své dny sečteny. V opačném případě se předpokládá vyrobení výkonější Amigy s CD mechanikou, což by CD32 také příliš neprospělo. Dnes ale pro ní mluví zejména velice nízká cena, samotná stojí okolo 6 500 Kč, s Paravisionem SX-1 kolem 15 000 Kč. Stejně tak levné jsou i hry, které stojí od 500 do 1 500 Kč.

CD-i

Tak takhle mašinka od Philipse je velice podivná, nebýt zabudovaného MPEG modulu, ani pes by po něm neštěknul. Ale díky němu zvládá v pohodě Video CD, což byl jeden z původních záměrů. CD-i totiž má znamenat Compact Disc interactive, při spuštění nějakého Video CD proto máte spoustu možností, jak si s filmem pohrát. CD-i se měl stát jakýmsi kompromisem či mixem mezi videem, CD přehrávačem a konzolí. CD-i přečte všechny typy cédéček (Photo, CD + G, Video CD), v tomto ohledu je opravdu universální konzolí.

CD-i

architektura:	16bitová
mechanika:	CD, jednorychlostní
CPU:	Motorola 68000/15.5
grafika:	rozlišení: 384x280-768x560
barvy:	True colours z palety 16.7 miliónu
zvuk:	ADPCM 8 kanálů
paměť:	1.5 MB

Nás ale zajímají hlavně hry. Ačkoliv podzimní ECTS tomu příliš nenapovídala (velice slabé zastoupení), tak se prý CD-i prodává velice dobře a podle zahraničních pramenů se na něj prodává více cédéček (což v sobě ale asi zahrnuje nejen hry, ale Video CD) než na Saturn a Playstation. Já bych to tak růžově neviděl, protože na CD-i vznikají převážně hry využívající jeho MPEG modulu (7th Guest, Burn: Cycle, Chaos Control, Lost Eden) a ani těch není příliš mnoho. Takže největší slabinou bude malá podpora softwarových firem (oproti jiným konzolím), což by se CD-i mohlo stát osudným. Navíc se MPEG moduly začínají přidávat do všech nových konzolí, takže svoje nové kolegy už nebude mít čím triumfnout. Zvláště pak pochybuji o rozšíření do našich končin. Cena se pohybuje kolem 15 000 Kč. Jednu hru můžete pořídit za 1 500 - 3 000 Kč.

JAGUAR

Zpočátku to vypadalo na bombastickou konzoli, která pomůže firmě Atari vrátit ze dna na špici. Jenže nedostatek kvalitních her brzy zhatil všechny naděje. Je opravdu s podivem, proč je tak málo softwaru pro první (a do příchodu Ultra 64 jedinou) 64bitovou konzoli. Ospravedlněním by mohl být cartridge, do něhož se toho příliš nevměstná, ale jednak se do něj vešel Doom a jednak je už k dostání CD mechanika. Mimo klasických konverzí jako Cannon Fodder, Syndicate či právě Doom toho na Jaguára příliš kvalitního nevzniklo. Ostaní hry sice občas nebyly úplné propadáky, ale výkonu Jaguára prostě nedoceňovaly. Cybermorph, Raiden, Crescent Galaxy, Tempest 2000 to jsou hry, které by zvládnul i osmi bitový počítač. Pozdější tituly typu Iron Soldier, Bruce Lee Story, Kasumi Ninja na tom jsou o něco lépe, ale stále nejsou pro Jaguára tou nejlepší reklamou. Rozruch způsobila až hra Aliens vs. Predator, která již výkonu této konzole využívala poněkud více. Jenže to je trochu málo. Zdá se že větší pozornost se upírá k rozvoji hardwaru, protože je již hotová CD mechanika (sehnat můžete i MPEG cartridge k pouštění Video CD), virtuální helma či laser gun a na modem se čeká v nejbližší době. Toto všechno sice Jaguárovi šlechtí, ale dost těžko někdo bude hrát Space Invaders nebo Arcanoida na 64bitové konzoli s CD mechanikou a virtuální přilbou. Na ECTS byla firma Atari s Jaguárem dost viditelná, jenže jenom vzhledem a velikostí svého stánku. Hry, které v něm byly k vidění, se až na Raymana (který se ale tvoří i pro Saturna a Playstation) vyrovnaly předchozím propadákům. Pokud se rapidně zvýší kvalita her, má Jaguár šanci, v opačném případě bude následovat předchozí výrobky od Atari. Podobně jako u CD32 to zatím zachraňuje nízká cena, samotný Jaguár stojí zhruba 8 500 Kč (na vánoce se prý měl prodávat za 6 500 Kč) s CD mechanikou kolem 15 000 Kč. Hry jsou ale dražší než u CD32, stojí 1500-2500 Kč.

Jaguar

architektura:	64bitová
mechanika:	cartridge, připojitelná dvourychlostní CD mechanika
CPU:	MC68000/13.3 MHz
coprocesory:	2x 64bit grafický procesor
grafika:	32bit, rozlišení až 720x576
barvy:	True colours z palety 16.7 miliónu
zvuk:	16bit DSP
paměť:	2 MB RAM

NEO GEO CD

Ani původní cartridgové ani toto nové cédéčkové Neo Geo od firmy SNK u nás není prakticky vůbec známo. Tato konzole je rozšířená především v Japonsku (v Evropě jen trochu v Anglii), což není pro našince zrovna nejblíže. Ani já jsem ji neviděl v akci, na ECTS pravděpodobně vůbec nebyla, takže všechny informace jsou převzaty ze zahraničních časopisů a Internetu. Neo Geo není příliš výkonná konzole s jednou velkou nevýhodou, jedna hra totiž stojí kolem 4 000 Kč (!), což poměrně dost i pro Japonce. Každopádně se prodává poměrně slušně, firma SNK si zatím nemusí stěžovat. S příchodem Neo Geo CD se situace ještě zlepšila, protože cena jedné hry klesla na polovinu (cca 2 000 Kč) a navíc se na cédéčko vejde daleko více dat než na cartridge. Úspěch

NeoGeoCD

architektura:	16bitová
mechanika:	CD, jednorychlostní
CPU:	Motorola 68000/12 MHz
koprocesor:	Z80/4 MHz
grafika:	rozlišení 320x224
barvy:	4096 z palety 65536
zvuk:	13ti kanálový čip Yamaha 2610
paměť:	7MB DRAM, 512 KB VRAM, 64 KB SRAM

slaví zejména skvělá bojovka Samurai Shodown 2 (první díl je znám zejména majitelům 3DO), izometrická arcada Viewpoint, logická Puzzle Bubble, variace na Speedball Soccer Brawl či fotbálek Super Sidekicks. Připravované hry bohužel budou trpět konzolovským syndromem stereotypu, 12 z připravovaných 25 her pro nejbližší období mají totiž být bojovky či chodičky-mlátičky (Sengoku 2, Mutilation Nation) což asi bude nudit. Šance pro Neo Geo CD jsou na našem trhu zhruba nulové a ve světě s největší pravděpodobností nebude stačit na 3DO, Saturn či Playstation. Cena se dnes pohybuje kolem 15 000 Kč.

PLAYSTATION

Jedním z největších kandidátů na ovládnutí trhu s konzolemi je právě Playstation. Důvodem proto je jen jedno krátké jméno - SONY. Tato obrovská, veleúspěšná, mocná, bohatá, slavná, známá společnost je dostatečnou zárukou pro moje smělé tvrzení. Důkazem toho byla i podzimní ECTS, na které zabíralo Sony se svým Playstation největší plochu. Naprostá většina firem měla ve svém plánu na poslední čtvrtletí tohoto roku alespoň jednu hru pro PSX, celkově pro něj vyvíjí asi 250 (!) tvůrců her, včetně Electronic Arts, Acclaimu, Psygnosis (resp. SONY-Psygnosis) či Gremlin. Celá čtvrtina druhého patra výstavní haly byla vyhrazena pro Playstationy, na kterých si každý (pokud se k nim probojoval) mohl zahrát poslední hity. Namátkou to byly třeba skvělý automobilový simulátor Ridge Racer, parádní bojovka Tekken (jejíž druhý díl je na spadnutí), delphinovský Fade to Black, konverze UFO: Enemy Unknown, zajímavé Destruction Derby a Demolition Derby, střílečka Wipeout, krvavou akci jménem Loaded či Mortal Kombat 3, který bude mít premiéru právě na Playstationu. Po shlédnutí těchto her poznáte, že PSX má ze všech konzolí nejlepší práci s 3D objekty, v tomto ohledu jasně vede. Co se hardware týče, Sony se vytahuje paměťovou kartou na ukládání pozic, dále několika typy joysticků, myší, Action Replayem a kabelem na propojení dvou Playstationů. Nabídka software i hardware je zkrátka pestrá, proto se není co divit, že se v Japonsku již prodalo přes 1 000 000 (slovy milión!!) Playstationů. V zemi vycházejícího slunce je ve spolupráci s firmou Namco v přípravě i PSX klub, jehož členové budou dostávat cédéčko s hratelnými demy připravovaných her. Sony prostě dělá vše pro zviditelnění svého nejnovějšího hitu a nutno říct, že se to daří na výtečnou. Důležitou metou pro Sony je uvedení Playstationu na evropský trh, i když případné obavy bych viděl jako zbytečné. Pokud si PSX do budoucna udrží dosavadní kvantitu i kvalitu svých her (čemuž zatím vše nasvědčuje), bude mu moi konkurovat jen 3DO s M2, jinak asi nic. Navíc cena kolem 13 000 Kč se zdá více než směšná.

Playstation

architektura:	32bitová
mechanika:	CD, dvourychlostní
CPU:	RISC procesor, 33MHz
grafika:	rozlišení až 640x480, 1 500 000 flat/sec, 360 000 shaded/sec
barvy:	True colour z palety 16.7 miliónu
zvuk:	24 kanálové DSP 44.1 MHz
paměť:	2 MB RAM, 1 MB VRAM, 0.5 MB audio RAM

POWER PLAY

První velkou neznámou je Power Play, produkt spojení megafirem Bandai a Apple. Věřte nebo ne, ale i firma Apple, specializující se na počítače převážně pro seriózní, profesionální práci, se pustila do výroby hrací mašinky. I když s tou serióznosti to v poslední době taky už není tak docela pravda, protože na Macintoshích si dnes můžete zahrát takové klasiky jako Doom, Myst, Descent či Dark Forces. Ale ani Power Play nemá být jen na hry a ani zástupci Applu či Bandaie ho nechtějí takto nezývat, raději by volili jména jako multimediální zařízení či něco podobného. Ať tomu chtějí říkat jakkoliv, v principu to stejně má sloužit jako konzole. Ale podobně jako CD32 to nebude pouhá skříňka s CD mechanikou a joypadem. Power Play bude (pravděpodobně) dodáván s klávesnicí, myší, disketovou mechanikou a zabudovaným modemem. Applové na to jdou pěkně zhurta, protože jeho CD mechanika bude čtyřrychlostní a procesorem bude RICSové PowerPC 603, což jistě nebude k zahození. Power Play bude využívat Pippin technologii (široce rozšířený VHS formát, podobně jako u 3DO) a pro jeho vypuštění bude připraveno kolem 50 cédéček, včetně nové verze Power Rangers (!?), takže by se měl rychle rozšířit. Navíc je zaručena kompatibilita (ale ne 100%) s hrami na Macintoshe a naopak. Zatím jsou ale hotové jen prototypy a spoustu příslibů kvality a výkonu. Všechno to ale vypadá velice slibně, ale samozřejmě si počkáme až na jeho vypuštění (na ECTS k vidění nebyl), jedině pak budem moct posoudit jeho skutečné kvality a množství software pro něj. Power Play by měl být uveden na trh před vánoci za cenu kolem 15 000 kč. Cena her ještě není určena, ale pravděpodobně se bude pohybovat mezi 1 500 - 3 000 Kč (podobně jako u CD-i).

Power Play

architektura:	32bitová
mechanika:	CD, čtyřrychlostní
CPU:	PowerPC 603/66 MHz
grafika:	16bitová VGA, rozlišení 640x400
barvy:	True Colour z palety 16.7 miliónu
zvuk:	16bit, 44.1MHz
paměť:	6 MB RAM (systém + video)

SATURN

Firma SEGA spolu s Nintendem už má na celosvětovém konzolovém trhu své zkušenosti a své jméno. SEGAcký Megadrive je spolu s konkurenčním NESem (resp. SNESem) asi nejrozšířenější domácí hrací automat vůbec, kterému už ale jaksi dochází dech. Proto se také objevil CD verze Megadrivu (MegaCD) a 32bitový upgrade 32X, jenže bez software ani skalní segista (či segaman) nebere. V nedávné době přišla od Segy na trh konzole Neptun, které je vlastně klasickým Megadrivem s již zabudovaným modulem 32X. Nadějně vypadá zejména cena kolem 8 000 kč a vlajková hra Virtua Fighter aneb konverze z konverze. Nevím, ale jestli to není jen výkřikem do tmy, protože se již delší dobu prodává výkonější segácká konzole navíc s CD mechanikou, Saturn. Ačkoliv neoplývá takovým dostatkem her jako 3DO, již od začátku jste si k němu mohli několik velice kvalitních her. Zejména coin-up koverze Virtua Fightera slavila velký úspěch. Po té přišli další hry, které ukázali minimálně možnosti Saturna, Clockwork Knight, Victory Goal nebo konverze známé hry z PC-CD Myst. Tyto hry jsou již nějaký ten pátek prodávány i v Evropě, ačkoliv evropská verze Saturnu se objevila teprve nedávno, což znamená že zatím tyto hry byly v japonštině. U některých her to zas tak nevadilo (Vir-

Saturn

architektura:	32bitová
mechanika:	CD, dvourychlostní
CPU:	2x SH-2/28 MHz
koprocesor:	Hitachi SH1, Motorola 68000
grafika:	12bitová, dva speciální čipy na sprity a 3D objekty, rozlišení 352x224 až 720x576, 300 000 texture-mapped/sec, 900 000 flat-shaded/sec
barvy:	32000 z palety 16.7 miliónu
zvuk:	24bit, 32 kanálová FM syntéza, 44.1 MHz
paměť:	2 MB RAM, 1.5 MB VRAM, 540 KB audio RAM

tua Fighter), ale zkuste hrát adventure jako Myst v jazyce, kterému vůbec nerozumíte. A ještě k tomu měly neevropské Saturny video výstup jen v NTSC. Ale i tak se dalo poznat, že Saturn je výkonnou konzolí, na kterou jsou i skvělé hry, Panzer Dragon či další coin-up konverze Daytona USA jsou toho nejlepším důkazem. Na ECTS jste se mohli přesvědčit, že se Saturnem počítá a taky se jeho název objevoval na listinách připravovaných her skoro tak často jak Playstation. Vždyť softwarovou podporu zajišťují firmy Konami, Activision, Electronic Arts, Virgin, Time Warner, Core a další. V přípravě je na Saturna konverze Magic Carpetu, Theme Parku, Pitfallu, dále Primal Rage, Astal, Virtua Racing, pokračování graficky dokonalé arcade ClockWork Knight 2, International Rally, skvěle vypadající 3D arcade BUG!, HockeyDrome či série sportů od Electronic Arts. Daleko očekávanější (alespoň z mé strany) jsou Virtua Fighter Remix, další coin-up konverze skvělé střílečky Virtua Cop a zejména nejlepší bojovky na světě Virtua Fighter 2 (pokud ovšem dopadne tak skvěle jak na automatech). Jak si můžete všimnout SEGA se snaží převézt většinu svých automatových trháků na svou nejlepší konzoli, což je velice chytrý tah, protože když někdo utrácí hříšné peníze za automatovou verzi, proč ji nezahrát „zadarmo" doma na Saturnu. SEGA ale nezapomíná ani na hardwarové rozšíření, mimo to že prodává licence na výrobu Saturnu (jako to je s 3DO), čehož zatím využila firma Hitachi a JVC, k dostání je už myš, adeptér pro zapojení šesti joypadů, samozřejmě několik nových typů joysticků, exeterní paměťová karta na ukládání pozic a brzy bude klávesnice či MPEG modul. Od druhé světové války, kdy začala vyrábět pinballové automaty (flippery, chcete-li), už udělala SEGA velký krok kupředu a i v budoucnu udělá vše proto, aby svou pozici na špici zábavního průmyslu udržela. Saturn má všechny předpoklady k tomu, aby ji to umožnil, zatím ho bylo jen v Japonsku prodáno přes 1 000 000 kusů (zhruba stejně jako Playstationů, jeho asi největšího rivala). Cena Saturnu se pohybuje kolem 15 000 kč, jedna hra stojí od 2500 do 3500 Kč.

ULTRA 64

Věčný rival Segy firma Nintendo má své počátky již na konci devatenáctého století, v té době vydělávala na hracích kartách. Její první hit, NES, vznikl až o nějakých sto let později, přesně to bylo v roce 1985 a od té doby do její kapsy plynou nekonečné toky peněz za milióny prodaných NESů, Game Boyů či SNESů (a trochu i za nepříliš úspěšnou novinu Virtua Boy). Aby ne, když si na těchto mašinkách můžete zahrát Mortal Kombat II, na Sillicionech vytvořenou Donkey Kong Country či zejména Doom. Chápu, že je těžké tomu uvěřit, ale Doom na SNES opravdu existuje a vypadá velice dobře, sám jsem ho na ECTS s nechápavým výrazem hrál. Jenže i přes velký úspěch SNESu nelze usnout na vavřínech, toho si je vědoma samozřejmě i sama firma Nintendo, a proto se v nejbližší době budeme moci dočkat jejich nové konzole s názvem Ultra 64. Číslo za jejím názvem samozřejmě neudává počet fungujících kusů v tisíci kusové sérii (jako kolega IQ 151), ale po Jaguáru druhou 64bitovou architekturu mezi konzolemi. S Jaguárem má společnou ještě jednu vlastnost, totiž na Ultra 64 budou hry stále na cartridge, což u Nintenda vůbec nechápu. Vždyť cédéčko je mnohonásobně levnější a vejde se na něj nesrovnatelně více dat, tento tah s catridgemi mi prostě přijde zpátečnický a velice neprozíravý. Vývojáři to zdůvodňují (nebo se vymlouvají?) malou rychlostí cédéčka a tím, že na cartridge víc vydělají. Obojí je pravda, jenom uvidíme, zda-li se jim tento tah vyplatí. Na Ultra 64 sice mají vyvíjet renomované firmy Mindscape, Spectrum Holobyte (připravují Top Gun), Sierra On-Line (to také nechápu, Larry pro Ultra 64?), Mindscape, Virgin, Gametek či Williams Entertainment (firma, jenž má pro Ultra 64 stvořit Dooma). Začátek prodeje mají podpořit hry Cruis'n USA, Turok: Dinosaur Hunter, Killer Instinct 2 či Doom. Vyjma Dooma se jedná o hry neznámé a ani jedna nebyla na ECTS k vidění. Zatím bych to neviděl příliš růžově, nic moc hry (asi), ještě k tomu na catridge, no nevím, nevím. Nintendo může spoléhat na zájem ze strany vlastníků SNESu (zvláště když se na Ultra 64 připravují nové verze Donkey Konga, SuperFoxe či Maria), to ale v konkurenci Saturnu, Playstationu či 3DO stačit nebude. V plánu jsou mnohá hardwarová rozšíření (zejména CD-ROM). Konkurence schopná bude zejména cena, která by se prý měla pohybovat kolem 8 000 Kč.

Ultra 64

architektura:	64bitová
mechanika:	cartridge
CPU:	64bit MIPS R4300 na 100 MHz s 64bitovou sběrnicí
koprocesor:	grafický čip na 80 MHz, 24bitové DSP na 50 MHz
grafika:	24bit, až 1280x1024
barvy:	paleta 16.8 miliónu
zvuk:	16bit, 64 PCM kanálu na 44.1 kHz
paměť:	3 MB RAM

Takže jsem vám představil konzole, které spolu budou v nejbližší době soupeřit o místo na slunci. Některé z nich se na trhu objeví teprve v průběhu nového roku, takže se do té doby některé informace v tomto článku uvedené mohou změnit. Protože jsem zde vyjadřoval některé své subjektivní názory, dovolím si na závěr ještě uvést můj žebříček všech devíti konzolí vzhledem k jejich šanci uspět v této válce. Největší šance by mohlo mít 3DO. S M2 bude nejvýkonější, vyrábí ho více velkých společností, prodává se velice dobře v Evropě, USA i Japonsku, navíc za příznivou cenu a je na něj dostatek kvalitních her. Tohle vše asi bude s největší pravděpodobností stačit na to, aby se 3DO stalo součástí většiny domácností. Na dalších dvou místech spolu budou soupeřit Playstation se Saturnem. Pro Playstation mluví firma Sony a s tím související dostatek financí a velká podpora softwarovými firmami. Pro Saturn zas především hovoří dosavadní úspěchy firmy Sega v této oblasti, licence na jeho výrobu pro další megafirmy a nemalá podpora ze strany softwarových firem. Výkonostně jsou obě konzole srovnatelné, takže uvidíme, která z nich bude mít více štěstí. Pořadím na předních příčkách asi zatočí Ultra 64, které má v rukávu eso v podobě velké tradice představované firmou Nintendo, slibovaný fantastický hardware, ale catridgová podoba her, kterých navíc bude velice málo, mu strhne pár bodíků. Dále by to mohl být Power Play. Velký výkon, opět velké firmy v pozadí, i trochu serióznější možnosti použití, připravovaný software, to vše by mohlo stačit, uvidí se ale až po jeho oficiálním uvedení na trh. Především nedostatkem software trpí další 64bitová konzole, Jaguár. Potenciální velký výkon, který ale ještě nebyl předveden žádnou hrou, plusem by mohla být nová CD mechanika, ale ani ta není zárukou přehršle her. CD32 je sice předchozími konzolemi výkonostně převyšována a úspěch slaví sotva tak v Evropě, ale je na ní stále ještě dostatek her, i když jich přibývá pomálu, a hlavně se dá snadno rozšířit na plnohodnotný počítač, jenže problémy s výrobcem většinu šancí zhatí. Firma Philips chtěla, aby se její CD-i stala běžno součástí každé domácnosti, tak jako video či CD přehrávač, jenže se jí to jaksi nepovedlo a zabudovaný MPEG modul a několik nic moc konverzí to nezachrání. Neo Geo CD se prodává převážně v Japonsku (a v Anglii), nabídka her není moc pestrá a nemá prakticky čím konkurovat Saturnu či Playstationu. Tak to bylo zhruba vše. Doufám, že jsem vás tímto článkem alespoň informoval o nejnovějších trendech na trhu konzolí či pomohl v rozhodnutí, na kterou stranu válečného konfliktu se postavit a kterou konzoli si pořídit či nepořídit. **—Lewis**

Internetový žebříček nejlepších her za rok 1995

V lednu tohoto roku na akci CES (obdoba ECTS) v Las Vegas byly uděleny ceny nejlepším vývojářům a vydavatelům her na PC za rok 1995. Hlasování se zúčastnili hráči počítačových her z celého světa prostřednictvím světové počítačové sítě - Internetu. Díky snaze aktivního a oblíbeného autora WotaNa se nyní redakce Excaliburu může podělit o tyto jistě zajímavé informace s našimi čtenáři.
Do soutěže o hru roku 1995 mohly vstoupit jen ty hry, které které byly vydány po 1. listopadu 1994.

-V kategorii nejlepší vývojář ve světě se vítězem stal:
(styl, inovace, kvalita...)

1. LucasArts
2. Origin
3. Bullfrog
4. Westwood
5. Id
6. MicroProse
7. Electronic Arts
8. Sierra
9. Interplay
10. Activision

-V kategorii nejlepší vydavatel zvítězil:
(marketing, obsluha, sortiment)

1. Electronic Arts
2. Virgin
3. Spectrum Holobyte/MicroProse
4. LucasArts
5. Sierra
6. Interplay
7. Id
8. Apogee
9. GT Interactive
10. Maxis

Nyní už následuje hodnocení nejlepších her, které je taktéž rozděleno do několika kategorií:

Mechwarrior 2

-Hry s nejlepší grafikou:
(Backgroundy, animace, full motion video...)

1. Wing Commander 3: Heart of the Tiger
2. Mechwarrior 2
3. Crusader: No Remorse
4. Command & Conquer
5. Phantasmagoria
6. Full Throttle
7. Hexen: Beyond Heretic
8. Need for Speed
9. Magic Carpet 2: The Netherworlds
10. Descent

-Na řadě jsou hry nejlepší po zvukové stránce:
(zvukové efekty, hudba)

1. Full Throttle
2. Command & Conquer
3. Mechwarrior 2
4. Wing Commander 3: Heart of the Tiger
5. Dark Forces
6. Hexen: Beyond Heretic
7. Descent
8. Phantasmagoria
9. Need for Speed
10. Magic Carpet 2: The Netherworlds

-Kategorie her s nejlepším enginem dopadla takto:
(interface, technologie...)

1.Descent
2. Hexen: Beyond Heretic
3. Dark Forces
4. Command & Conquer
5. Mechwarrior 2
6. Magic Carpet 2: The Netherworlds
7. Wing Commander 3: Heart of the Tiger
8. Warcraft
9. Need for Speed
10. Rise of the Triad

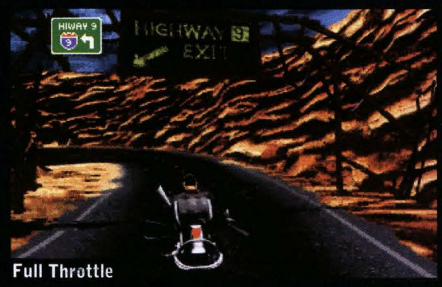
NHL Hockey 95

-Nejlepší scénáře byly oceněny u těchto her:
(zápletka, příběh, dialogy...)

1. Phantasmagoria
2. Wing Commander 3: Heart of the Tiger
3. Full Throttle
4. Command & Conquer
5. Dark Forces
6. Star Trek: The Next Generation
7. Under a Killing Moon
8. Bioforge
9. Jagged Alliance
10. Mechwarrior 2

-Nejlepší design:
(hratelnost, prostředí, pravidla...)

1. Command & Conquer
2. Warcraft
3. Dark Forces
4. Mechwarrior 2
5. Descent
6. Hexen: Beyond Heretic
7. Wing Commander 3: Heart of the Tiger
8. Magic Carpet 2: The Netherworlds
9. Crusader: No Remorse
10. Full Throttle



Full Throttle

-A konečně nakonec následuje vyhodnocení nejlepších her podle jejich typu.

Nejlepší strategie:

Galactic Civilizations

Nejlepší akční hra:

Descent

Nejlepší adventure:

Full Throttle

nejlepší RPG:

Realms of Arkania 2: Star Trail

nejlepší sprtovní hra:

NHL Hockey 95

nejlepší simulace:

U.S. Navy Fighers

vůbec nejlepší hrou roku '95 se stala hra:

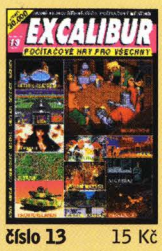
Galactic Civilizations

Tímto znáte mínění několika tisíců hráčů z celého světa, ale nemusíte pouze pasivně přihlížet a proto bychom vás v souvislosti s tímto chtěli požádat o zaslání svých hlasů na náš P. O. Box
Své hlasy rozdělujte prrósím podle těchto platforem: **PC, AMIGA, KONZOLE (Jag., 3DO...)** a v rámci těchto konzolí je dělte podle typu **(adventure, dungeon, strategie...)** —lee

Excalibury téměř zdarma

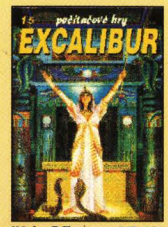
číslo 11 15 Kč

číslo 12 15 Kč

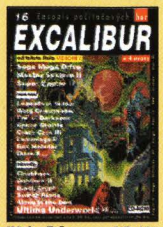


číslo 13 15 Kč

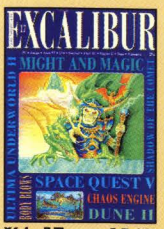
číslo 14 30 Kč



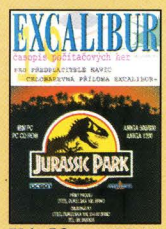
číslo 15 15 Kč



číslo 16 15 Kč

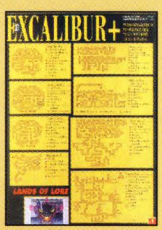


číslo 17 15 Kč

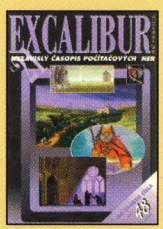


číslo 19 15 Kč

číslo 20 15 Kč

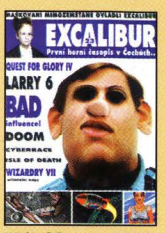


číslo 20+ 10 Kč

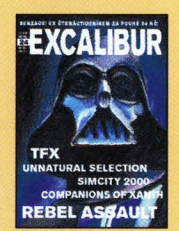


číslo 21 15 Kč

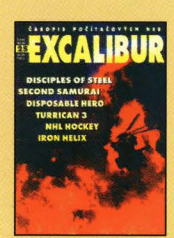
číslo 22 15 Kč



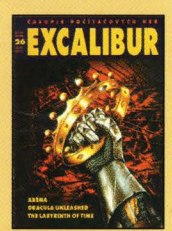
číslo 23 15 Kč



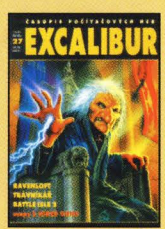
číslo 24 15 Kč



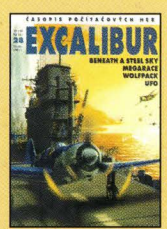
číslo 25 15 Kč



číslo 26 15 Kč



číslo 27 15 Kč

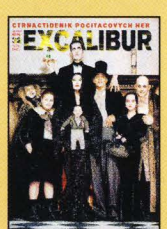


číslo 28 15 Kč

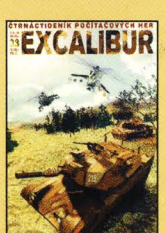
číslo 29 15 Kč

číslo 30 15 Kč

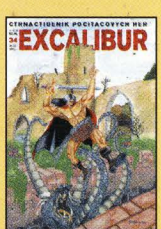
číslo 31 15 Kč



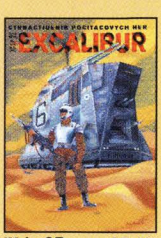
číslo 32 15 Kč



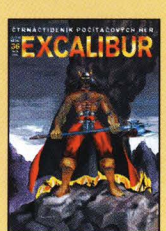
číslo 33 15 Kč



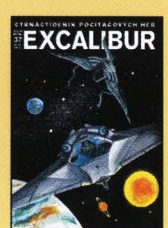
číslo 34 15 Kč



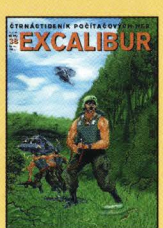
číslo 35 15 Kč



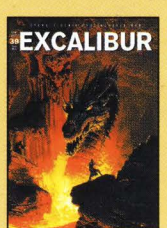
číslo 36 15 Kč



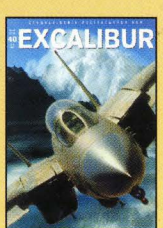
číslo 37 15 Kč



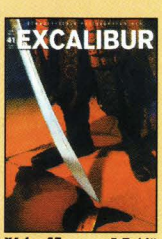
číslo 38 15 Kč



číslo 39 15 Kč

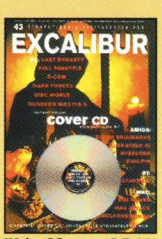


číslo 40 15 Kč

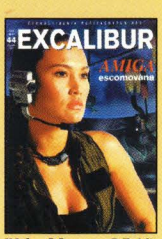


číslo 41 15 Kč

číslo 42 15 Kč



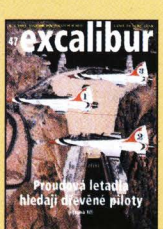
číslo 43 15 Kč



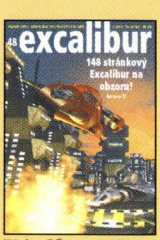
číslo 44 15 Kč

číslo 45 15 Kč

číslo 46 15 Kč



číslo 47 15 Kč

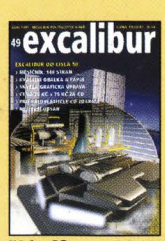


číslo 48 15 Kč

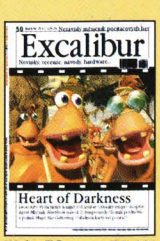
Jak je získat?

Pošlete na adresu:
PCP, Box 414, 111 21 Praha 1
složenkou (typ C) součet částek, uvedených u jednotlivých čísel + poštovné a balné 20 Kč. Do *Zprávy pro příjemce* napište, která čísla objednáváte. Čísla 1 - 10, 18, 18+ jsou vyprodána.

Tato nabídka platí do 1.4.1996.



číslo 49 15 Kč



číslo 50 75 Kč

BRAVE® COMPUTERS

4 (8) MB RAM, 256 kB cache, VGA 1 MB PCI, FD 3.5", HD 850 MB, myš
MINI TOWER, CS/US klávesnice, 14" barevný monitor s MPR II - Non Interlace

486 DX2 - 80 MHz / PCI, 4 MB RAM..... *25.200,-*
486 DX4 - 120 MHz / PCI, 4 MB RAM..... *26.600,-*
PENTIUM - 75 MHz / PCI, 8 MB RAM..... *33.900,-*
PENTIUM - 100 MHz / PCI, 8 MB RAM..... *37.700,-*
PENTIUM - 150 MHz / PCI, 8 MB RAM..... *47.600,-*

GWC Golden World Club

Pro členy GWC u firmy ProCA 5% sleva.

15" monitor MPR II - Non Int. ..... + *3.400,-*
17" monitor MPR II - Non Int. ..... + *11.700,-*
HD 1,1 GB ..... + *1.000,-*
HD 1,6 GB ..... + *4.500,-*

CD-ROM Mitsumi FX400 ..... + *3.500,-*
CD-ROM Mitsumi FX600 ..... + *5.500,-*
zvuková karta 16-bit ..... + *1.350,-*
Windows 95 ..... + 2.900,-

JSME PŘIPRAVENI PRO VÁS SESTAVIT LIBOVOLNOU KONFIGURACI PC DLE VAŠICH POŽADAVKŮ.
V PRAŽSKÝCH PRODEJNÍCH MÍSTECH ZAJIŠŤUJEME LEASING. VYŽÁDEJTE SI NÁŠ KOMPLETNÍ CENÍK. CENY JSOU UVEDENY BEZ DPH.

Autorizovaní prodejci PC BRAVE:

PRAHA 10: ProCA, Na Vinobraní 1792 / 55, Tel: 02/76 94 12, 76 94 13, 76 16 26, Fax: 02/76 94 10
BENEŠOV U PRAHY: ABS Import, Malé náměstí 233Tel: 0301/25 680 **BOSKOVICE:** AGcomp, Masarykovo nám. 27, Tel: 0501/41 04 **BRNO:** ProCA, Purkyňova 99, Tel: 05/75 54 83 **BRNO:** DINGO, Olomoucká 3c, Tel: 05/57 63 55 **BRNO:** PROŠEK elektrosystémy, Ponávka 2, Tel: 05/57 19 96 **BRNO:** ProCA, Elektrodům, Jánská ul., Tel: 05/422 104 87 **BRNO:** TAICO, Hybešova 42, Tel: 05/43 32 12 68 **BŘECLAV:** ProCA, Husova 3, Tel: 0627/24 110 **ČESKÉ BUDĚJOVICE:** LIBRA Electronics, Chelčického 13A, Tel: 038/731 17 42-45 **DĚČÍN:** DeCe Computers, Žerotínova 378, Tel: 0412/221 13 **FRENŠTÁT POD RADHOŠTĚM:** COMELS, Náměstí míru 18, Tel: 0656/56 441 **HAVÍŘOV:** Now, Kosmonautů 12, Tel: 069/641 28 90 **HODONÍN:** PVT, Dukelských hrdinů 1, Tel: 0628/52 01 11 **HRADEC KRÁLOVÉ:** 2EL, Riegrovo nám. 1493, Tel: 049/30 680 **HRADEC KRÁLOVÉ:** LIBRA VT, Velké nám. 28, Tel: 049/25 880 **HRANICE NA MORAVĚ:** SMOZA, Galašova 851, Tel: 25 51 11 **HUSTOPEČE:** MCS, Janáčkova 1, Tel: 0626/31 94 **JABLONEC NAD NISOU:** APSIS, Anenské nám. 7, Tel: 0428/20 770 **JESENÍK:** DINGO, Dukelská 1240, Tel: 0645/33 39 (l. 224) **JIHLAVA:** M-SOFT, J. Masaryka 12, Tel: 066/20 623 **KARLOVY VARY:** KANCELÁŘSKÉ SYSTÉMY, Sokolovská 77, Tel: 017/49 611-12 **KUTNÁ HORA:** BITEST, Štefánikova 8, Tel: 0327/48 37 **LITOMĚŘICE:** SNELL, Pekařská 1, Tel: 0416/63 84 **LOUNY:** ProCA, Mírové nám. 129, Tel: 0395/39 08 **MLADÁ BOLESLAV:** ARBI Computers s.r.o., Železná 119, Tel: 0326/270 87 **OLOMOUC:** HVS+, Blažejské nám. 13, Tel: 068/552 90 61 **OLOMOUC:** VK System, Na zákopě 1a, Tel: 068/531 14 80 **OSTRAVA:** Now, 28. října 29, Tel: 069/61 16 124 **OSTRAVA:** ProCA, Valchařská 15, Tel: 069/23 27 25 **OSTRAVA-PORUBA:** GS Data servis, Slavíkova 1744, Tel: 069/691 41 01 **PARDUBICE:** BECO, Jindřišská 2038, Tel: 040/621 00 49 **PLZEŇ:** LIBRA HQ, Bezručova 21, Tel: 019/722 62 33 **PRAHA 1:** ProCA - shop, Skořepka 1057/6, Tel: 02/242 19 581 **PRAHA 5:** LIBRA Electronics, Nádražní 92, Tel: 02/53 89 02 **PRAHA 10:** LIBRA Electronics, Úvalská 28, Tel: 02/781 71 85 **PRAHA 10:** Alpako, Milánská 410, Tel: 02/786 91 83 **PRAHA 10:** ALWIL Computers servis, Průběžná 76, Tel: 02/782 26 31 **PŘEROV:** TILL CONSULT, Čechova 29, Tel: 0641/201 915-17 **SLANÝ:** GOLEM, Velvarská 136, Tel: 0314/52 417 **SVITAVY:** KAŠPAR, Polní 5, Tel: 0461/23 616 **TEPLICE:** CBS, Dubská 2404, Tel: 0417/455 65 **TIŠNOV:** ProCA, Brněnská 262, Tel: 0504/726 **TURNOV:** MELCO, Palackého 104, Tel: 0439/37 76 **TURNOV:** 2EL, Bezručova 788, Tel: 0436/218 89 **ZÁBŘEH:** ProCA, 28. Října 2, Tel: 0648/88 127 **ZLÍN:** TILL CONSULT, Tř. Tomáše Bati 299, Tel: 067/601 229 **ZNOJMO:** Organizační kancelář, Fibichova 4, Tel: 0624/22 46 60 **ŽĎÁR NAD SÁZAVOU:** SPEED computer, Nádražní 52, Tel: 0616/26 812

NABÍZÍME SPOLUPRÁCI DALŠÍM PRODEJCŮM